2xCD! PEŁNA GRA HIRED TEAM TRIAL GOLD PL

GRY KOMPUTEROWE

SUPERCENA 2 PŁYTY CD PEŁNA GRA

8.99 W TYM 7% VAT

NUMER 5/2002 INDEX 324329
ISSN 1230-9044 CENA 8.99 ZŁ



PŁYTA 2

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC®

CGS © 2002
Made in Poland
Sprzedawany z GK 5/02

DYSK 1

Hired Team
PEŁNA GRA

PLUS
6 PEŁNYCH GIER NIEKOMERCYJNYCH
- STARS-SUPERNOVA
- BUBBLE ESCAPE
- TREMOR 3
- HORNADO
- MOOFIA
- ROX

FREEDOM FORCE
DUNGEON SIEGE
BLOOD OMEN 2
STARMAGEDDON
JEDI KNIGHT II: JO
MIGHT AND MAGIC 9
FIFA WORLD CUP 2002

NA NASZYCH CD

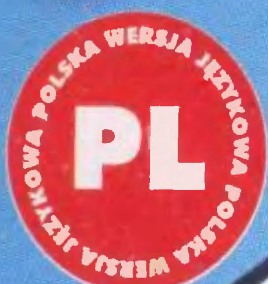
PEŁNE WERSJE: Hired Trial Team Gold - znakomity klon Unreal'a w wersji polskiej, oraz: • **Bubble Escape** • **Stars-Supernova** • **Hornado** • **Rox** • **Tremor 3** • **Moofia** **WERSJE DEMO:** Fifa World Cup 2002 - najlepsza symulacja piłki nożnej na PC • **Starmageddon** - polska megaprodukcja • **Nascar Racing 2002 Season** - super realistyczne wyścigi samochodowe • **Hotel Giant** - zostań zarządcą najlepszego hotelu w mieście • **Freedom Force** - wspaniała action-rpg w komiksowej oprawie • **Dragon Throne** - solidny RTS we wschodnich klimatach • **Trains & Trucks Tycoon** - strategia ekonomiczna **SHAREWARE:** Doulber - nieśmiertelny Boulder Dash **DODATKOWO:** 11 łatek na gry i pięć rozszerzeń do Age of Empires 2, Medal of Honor, Monopoly Tycoon oraz do gry Twierdza plus najnowsze sterowniki do kart graficznych i płyt głównych.

JUŻ W SPRZEDAŻY !!!

Do dostania w projekcie: SUPER GRA Extra

BEAT UP A MILLIONAIRE 2

EDYCJA DRUGA



CZY TO TWOJA OSTATECZNA ODPOWIEDŹ...

CENA 19,90 zł

Dodatkowa gra EURO-MAN GRATIS !!!

Szukaj w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami

Wyłączna dystrybucja w Polsce:



www.lemon-interactive.pl

PŁYTA 2

11 P…

STE…

5 …

ZA MIESIĄC NA KRĄŻKU DODATKO…

SPIS DEM

FIFA WORLD CUP 2002
TRAINS & TRUCKS TYCOON
NASCAR RACING 2002 SEASON
FREEDOM FORCE
DRAGON THRONE
STARMAGEDDON
HOTEL GIANT

COMPUTER GRAPHICS STUDIO wydawnictwo publishing house

COMPACT disc DIGITAL DATA

CGS © 2002
GRY KOMPUTEROWE

OD REDKACJI

Ponownie zespół redakcyjny „Gier Komputerowych" przygotował dla Was wiele atrakcji. W tym miesiącu, wydanie dwupłytowe będące znakomitym uzupełnieniem treści pisma. Pomimo ciągłych zmian w formule pisma, w dalszym ciągu preferujemy zasadę „przeczytaj i zagraj!". Staramy się tak dobierać materiał, żeby jak najwięcej recenzji gier wesprzeć demami. Dopiero taka recenzja z możliwością obejrzenia i samodzielnego zagrania, pozwala wyrobić sobie zdanie o danym produkcie. Ale oprócz dem, mamy dla Was, jak zwykle, grę komercyjną w pełnej wersji, a do tego po polsku! Tym razem jest to udany shooter FPP „Hired Team". Jeśli po miesiącu uznacie, że poznaliście już jego wszystkie tajemnice, to na kolejnym CD znajdziecie kilka dodatkowych map, które z pewnością przedłużą „żywotność" i sprawią wiele radości z gry. A propos dodatków do gier, nie pomijajcie tego działu, bo udało nam się zgromadzić kilka naprawdę fajnych programików, dzięki którym Wasze „stare" gry zmienią się niemal całkowicie. Co powiecie na zamianę „Age of Empires" w „Władcę Pierścienia"? Nic prostszego ładujesz odpowiedni „Mod" z naszej płyty i oto uzyskujesz „zupełnie nową" grę. O tym i o innych tego typu „czarach" przeczytajcie na stronie 14. Ponadto na CD udało nam się jeszcze upchnąć, aż 6 pełnych, sympatycznych gier niekomercyjnych. Polecamy!

Wierzymy, że ten numer również przyniesie Wam wiele radości. Zapraszamy za miesiąc, gdzie ponownie otrzymacie pismo z najnowszymi recenzjami i 2 płyty CD zawierające mnóstwo atrakcyjnych materiałów, a nie wykluczone, że także 2 pełne, komercyjne wersje gier!

Działy stałe

Pełna wersja

Beta test

Recenzje

PC CD-ROM
CGS © 2002
Made in Poland
Sprzedawany z GK 5/02

Hired Team
PEŁNA GRA
DYSK 1

PLUS 6 … GIER NIEKOMERCYJNYCH
• STARS-SUPERNOVA
• BUBBLE ESCAPE
• TREMOR 3
• HORNADO
• MOOFIA
• ROX

COMPACT disc DIGITAL DATA

NMG NEW MEDIA GENERATION
® «New Media Generation» 2000

STOPKA

GRY KOMPUTEROWE, ISSN 1230-9044, INDEX 324329
NUMER 5/2002, Rok dziesiąty

WYDAWCA:
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815 42 20 (godz 9-16.30); Fax (22) 812-68-29,
e-mail: cgs@cgs.onyx.pl; www: http://cgs.onyx.pl

REDKACJA
Marek Suchocki - red. naczelny, Dariusz Kazik - zast. red. naczelnego, Marcin Jaśkaczek, Przemysław Gorący e-mail:pgoracy@cgs.onyx.pl - reklama, marketing/pr oraz współpracownicy: Krzysztof Kiełmiński, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski, Robert Mahler

NA CD - PEŁNA GRA

Tym razem przygotowaliśmy coś specjalnego dla wszystkich miłośników ostrego fragowania. Na naszym krążku znajdziecie pełną, a w dodatku całkowicie spolszczoną, wersję gry „Hired Team - Trial Gold" (TT - TG). Jeżeli zatem jesteście wielbicielami wszelkiej maści „Quaków", „Unreali" i „Sinów", to jest właśnie to coś specjalnie dla Was, bo w tym miesiącu stawiamy na rzeźnię w najprostszej formie!

Chociaż (TT - TG) czerpie garściami ze wspomnianych wyżej tytułów i może wydawać się w dużym stopniu wtórna, to jednak nic nie jest wstanie zepsuć wspaniałej przyjemności, płynącej z zabawy i nic nie zmieni faktu, że tytuł ten jest ogromnie grywany. Zanim przejdziemy jednak do „mięska", kilka słów poświęcimy fabule, abyśmy mogli wiedzieć, o co w tej całej zadymie chodzi.

- **Wymagania:** P 233 Mhz MMX, AMD K6 300 Mhz, Win9x, 2000, 64 MB RAM

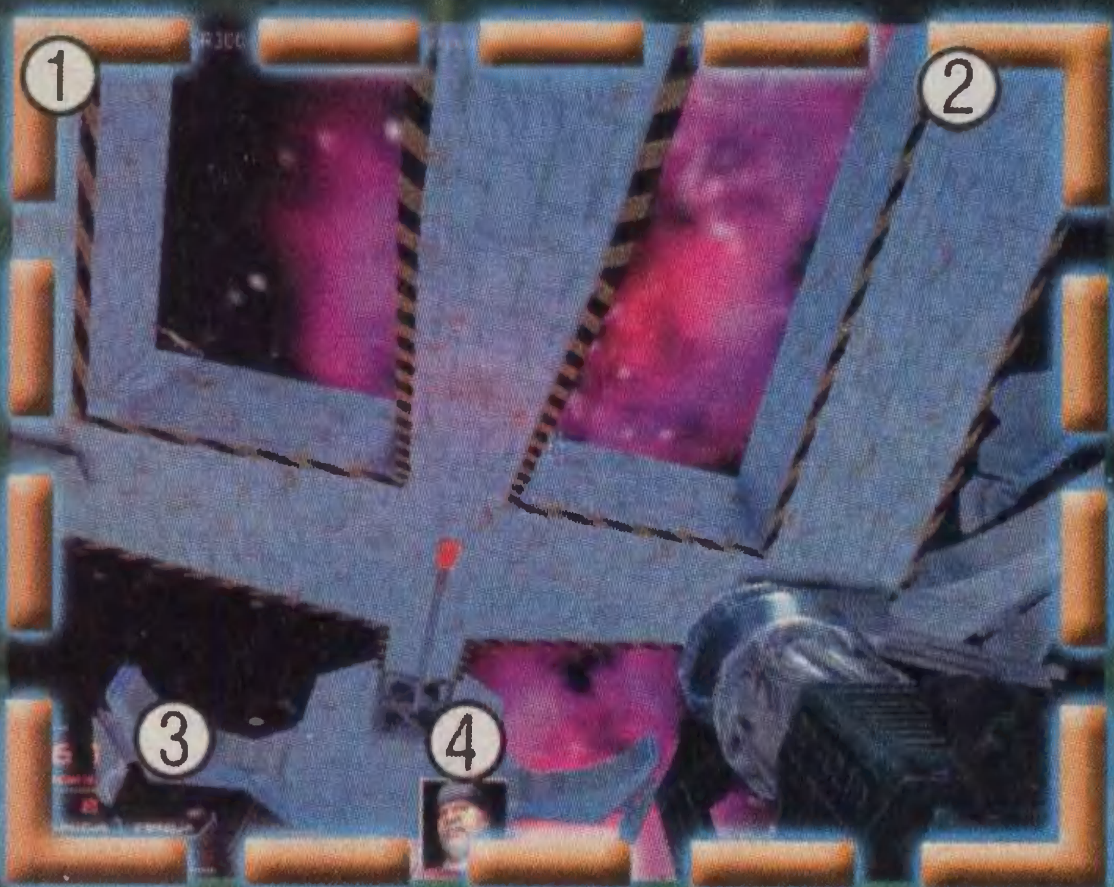
- **Wydawca:** New Media Generation
- **Producent:** New Media Generation
- **Strona WWW:** www.nmg.ru/httrial

A więc mamy rok 2068. Światem rządzą megakorporacje, a 96% ludności zamieszkuje obszar megamiast. Ty mieszkasz w jednym z nich i na codzień jesteś świadkiem megaproblemów. Wysokie bezrobocie, głód i epidemie, wysoka umieralność i brutalna przestępczość, to Twój chleb powszedni. Problemy dostrzega również rząd i dlatego notable zdecydowali się działać. Kilka lat wcześniej w megamieście Waszyngton powstał najnowszy program treningowy, symulujący rzeczywistość wirtualną. Służy on siłom porządkowym do szkolenia. Aktualnie stałeś się posiadaczem programu symulującego rzeczywistość wirtualną trzeciej generacji. Zanim ruszysz na ulice megamiast musisz się więc nauczyć, jak skutecznie likwidować przeciwników. Tak więc w świecie „Hired Team" będziesz poruszać się w wirtualnym świecie, bo autorzy chyba nie chcieli tworzyć zawiłej fabuły do stosunkowo prostej gry. A więc wszystko, co wydarzy się podczas misji, jest tylko szkoleniem, syntetycznym sprawdzianem Twoich możliwości. Świadomość tego faktu z pewnością uspokaja sumienie!

Po tym króciutkim rysie fabularnym pora wreszcie bliżej przyjrzeć się samej grze. Zacznijmy zatem od pierwszych wrażeń, które spadają na gracza po odpaleniu programu. Najpierw atakuje go wspaniała, szczegółowa grafika. Wspaniałe tekstury, pięknie zaokrąglone łuki murów, feria barw, efekty mgły, świateł i wody, a wszystkie parametry graficzne można regulować wedle własnych potrzeb (jest ich naprawdę bardzo dużo!). Najważniejsza jest jednak akcja, a w tym zakresie „Hired Team" ma do zaoferowania naprawdę sporo. Można zabawić się samemu, rozwalając przygotowane przez autorów boty, lub przystąpić do rozgrywki multiplayer i poganiać się po korytarzach z kilkoma kumplami. Jeśli chodzi o tryby rozgrywki, to autorzy przygotowali coś naprawdę ekstra. Nie dość, że możemy walczyć w znanych z innych gier trybach (patrz ramka), to dodatkowo w każdym z nich można wybrać rodzaj gry: taktyczną lub zręcznościową. Jak się okazuje nie różnią się one li tylko nazwą, ale naprawdę są zupełnie odmienne. Taktyczna rozgrywka jest, chciałoby się rzecz, bardziej realistyczna. Dla przykładu jeśli skoczymy z dużej wysokości istnieje spora szansa, że zginiemy, jeśli wymiatamy z rakietnicy czy obrzyna, siła odrzutu broni targa naszą ręką jak oszalała, przez co trudniej jest wcelować. Autorzy pokusili się nawet o podzielenie ciał przeciwników na strefy. Trafienie w głowę powali delikwenta, podczas gdy salwa w nogi tylko go osłabi. Inny jest również dostęp do apteczek. W trybie taktycznym w zasadzie ich nie ma. Są tylko konsole medyczne, których możemy użyć w razie potrzeby. Z kolei rozgrywka zręcznościowa jest zdecydowanie bardziej klasyczna. Przeciwnicy są napakowani jak herosi i dopiero kilka salw z bliska jest w stanie ich powalić. W tym trybie bez problemu można robić „rocket jumpy", bo energia spada dużo wolniej. Takie zróżnicowanie dodaje grze świeżości i sprawia, że ma ona szansę na tzw. drugą młodość. Gdy skończymy już wszystkie plansze w jednym z trybów, warto przesiąść się na drugi, aby samemu odczuć różnicę. A jest ona znacząca. Czym byłaby jednak, nawet najbardziej urozmaicona gra FPP bez dobrego zestawu giwer i interesujących plansz? Zatem teraz proponuję krótki przegląd. Zacznijmy od tych

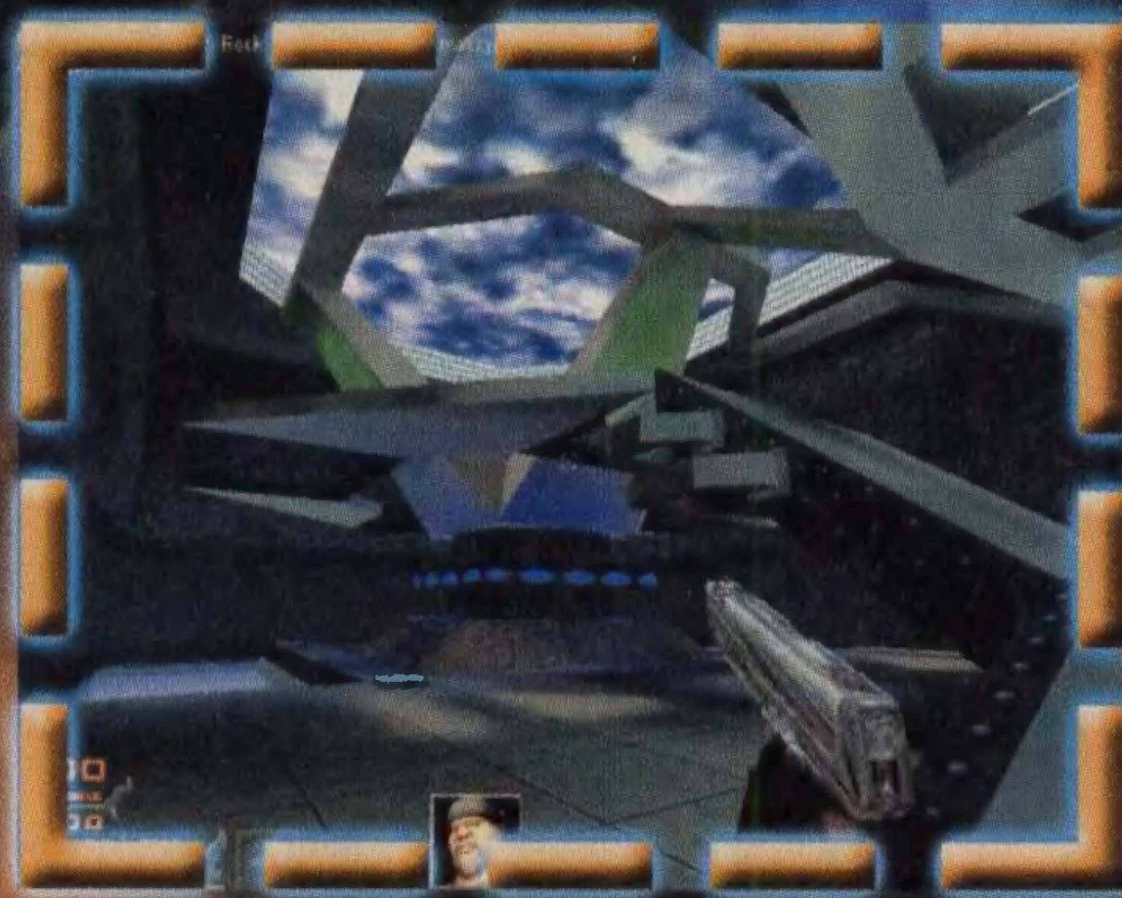






EKRAN GRY

1. Liczba klatek na sekundę (FPS) - pokazuje z jaką prędkością działa gra.
2. Punktacja - pierwsza cyfra wskazuje na ile punktów zaplanowano rozgrywkę, druga pokazuje wynik najlepszego gracza, a trzecia Twój wynik.
3. Informacje o graczu - tutaj znajdziesz punkty zdrowia, punkty zbroi oraz ilość amunicji. Pasek z liczbami 1-9 pokazuje jakimi rodzajami broni dysponujesz.
4. Wizerunek gracza - to po prostu Twoja facjata. Możesz sobie wybrać z kilku dostępnych.



nej, Katedrze zrekonstruowanej według projektów z południa czy Panelu kontrolnym pod stacją megamiasta Sine. Na mapach występują różnego typu przeszkadzajki, jak studnie z lawą, skocznie, transportery, teleporty i baseny z kwasem. Wszystkie te dodatki sprawiają, że gra staje się jeszcze bardziej dynamiczna i atrakcyjna. (Bardzo fajna jest np. mapa z inną niż ziemska grawitacją, na której często dochodzi do niesamowitych spotkań w powietrzu, przypominających te znane z „Matrixa".) Poza elementami graficznymi, i projektem plansz, na pochwałę zasługuje również dźwięk. Efekty specjalne są odpo-

typu grach jedne sprawdzają się lepiej na dystans inne w walce w zwarciu. Mapy również zasługują na pochwałę, choć widać w nich spore podobieństwa z map do „Quaka", ale to akurat nie jest chyba wadą. Mamy kilkadziesiąt aren zdominowanych przez dwa typy architektoniczne: metaliczny świat fabryk i bunkrów przyszłości, oraz gotycka, strzelista i monumentalna architektura średniowieczna. Już same nazwy są niezwykle zakręcone. Możemy walczyć np. w Fabryce obróbki i sortowania pigmentu, Kolonii kar-

STEROWANIE

Tę grę, podobnie jak każdego FPP-a najwygodniej jest obsługiwać klawiszami (ruch, wszystkie komendy) i myszką (kierunek, strzały, zmiana broni itp.). „Firmowe" ustawienia klawiatury i myszy nie są jednak najbardziej fortunne, ale można dowolnie je zmieniać. Aby to zrobić trzeba wejść do Ustawień/Sterowanie. Z tego miejsca dokonuje się wszelkich ustawień dla myszy (czułość, szybkość, inwersja) oraz klawiatury (broń, ruchy, wiadomości). Odpowiednie skonfigurowanie tych opcji z pewnością przyczyni się do lepszych wyników w grze. Warto zatem zabawić tu chwilę.

ZA MIESIĄC NA KRĄŻKU CD DODATKOWE MAPY DO GRY

pierwszych. Do dyspozycji mamy w sumie 9 zabawek, od tych najprostszych poczynając (pistolet, strzelba, granatnik), przez te o większej sile rażenia (karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet, karabin snajperski), na bardziej wymyślnych kończąc (scorcher, elektra, strzelba impulsowa). Wszystkie rodzaje broni są dobrze wywarzone i znakomicie sprawdzają się w różnych okolicznościach. Jak w innych tego

NA CD - PEŁNA GRA

MENU GRY

Po odpaleniu gry wita nas ramka z kilkoma kategoriami, które pozwolą nam wszystko poustawiać i rozpocząć zabawę. Menu zwiera następujące opcje:

Trial - tędy przechodzimy do trybu gry dla jednego gracza, który jest właściwie treningiem, przed rozgrywką wieloosobową.

Gra sieciowa - czyli potyczka wieloosobowa, którą można rozegrać w trybach: DM, TDM, CTF.

Dominacja i Infiltracja - każdy z nich w wersji zręcznościowej lub taktycznej. Ustawiamy tutaj liczbę graczy (max.16), limit czasu i punktów, wybieramy mapę (kilkanaście). Możemy również dodać boty (12).

Ustawienia - bogate opcje dotyczące sterowania, dźwięku (min. EAX, A3D, Direct X), grafiki (baaaaardzo dużo opcji m.in.: tekstury nieba, chropowatość powierzchni, portale itp.) oraz gracza.

Dema - jeżeli nagraliśmy jakieś demo, to tutaj można je obejrzeć.

O programie - informacje o twórcach gry
Wyjście - koniec zabawy.

wiednio dobrane i trzeba zaznaczyć, że występują w obfitej ilości. Bardzo dobrze zróżnicowane zostało poruszanie się po odmiennych podłożach. Słychać metaliczne odgłosy platform, chrzest żwiru pod butami lub tupot nóg na drewnianej posadzce. Dźwięki te przechodzą bardzo płynnie jeden w drugi, a to wydatnie pomaga w grze. Również głos lektorki (polski) idealnie pasuje do rozgrywających się na ekranie wydarzeń. Jest metaliczny i beznamiętny. Na zakończenie warto również wspomnieć o botach. Jeżeli chodzi o poziom trudności komputerowych graczy to trzeba pamiętać, że pozostawiono nam wybór jednego z czterech poziomów trudności i o ile na pierwszym boty są raczej mało rozgarnięte, o tyle na najwyższym mogą już sprawić duży kłopot. Uczciwie jednak należy powiedzieć, że zdarzają im się





jednak wpadki. A to któryś koleś zablokuje się w przejściu, a to zdaje się nie zauważać gracza i wcale do niego nie strzeli. Boty nie są też zbyt mądre w rozgrywkach zespołowych, choć to akurat dużo łatwiej wybaczyć. Na szczęście nie jesteśmy skazani wyłącznie na komputerowych przeciwników.

Jednak „Hired Team" najbardziej rozwija skrzydła w rozgrywce multiplayer i na tym polu może konkurować z innymi hiciorami. Po sieci gra się znakomicie, a zabawę może toczyć do 16 żywych przeciwników.

TRYBY GRY MULTIPLAYER

Deathmatch - musisz zlikwidować możliwie najwięcej przeciwników starając się przy tym nie zginąć. Za każdego zlikwidowanego wroga otrzymujesz 1 punkt. Zwyciężysz, jeśli zdobędziesz określoną przed meczem liczbę punktów.

Team deathmatch - musisz zlikwidować możliwie największą liczbę przeciwników starając się przy tym nie zginąć, a ponadto pomagać członkom swojej drużyny. Zwycięża drużyna, która pierwsza zdobędzie określoną wcześniej liczbę punktów.

Capture the flag - twoim zadaniem jest przejęcie flagi przeciwnika i dostarczenie jej do własnej bazy (za dostarczenie każdej flagi dostajesz po 1 punkcie). Naturalnie nie wolno pozwolić przeciwnikowi na odebranie swojej flagi.

Dominacja - jest to gra zespołowa, której celem jest kontrolowanie kilku kluczowych punktów znajdujących się na arenie. Czas kontrolowania danego obszaru jest naliczany od chwili dotknięcia przez gracza znaku znajdującego się w centrum tego obszaru, do chwili dotknięcia tego znaku przez zawodnika drużyny przeciwnej.

Infiltracja - jest to odmiana gry „Capture the flag", w której zawodnicy podzieleni są na dwie drużyny - atakujących i broniących. Pierwsi mają za zadanie wykradzenie flagi przeciwnika, drudzy muszą skutecznie obronić swoją bazę przed atakującymi.

Każdy z trybów można rozegrać w wersji zręcznościowej (mniej realistyczne obrażenia, uproszczone działanie broni, niskie obrażenia przy upadkach z dużych wysokości itp.) lub taktycznej (realistyczne działania broni, podział ciała na strefy pod względem obrażeń itp.)



Walki są bardzo dynamiczne i krwawe (trzeba wspomnieć o fakcie, że krew i fragmenty ciał przeciwników zalewają ekran aż miło. Nie ma to jak salwa w twarz z rakietnicy z bliskiej odległości ;))

Podsumowując musimy przyznać, że „Hired Team" zrobił na nas bardzo dobre wrażenie i dlatego z niekłamaną przyjemnością zamieściliśmy jego pełną wersję na naszym CD. Gra jest wciągająca, jej wykonanie stoi na wysokim poziomie, a nie ma przecież nic przyjemniejszego niż kilka fragów na dobre samopoczucie. Ponadto gra jest w polskiej wersji językowej, więc ten fakt jest równie przyjemny.

DEMO NA CD

HOTEL GIANT

Z pewnością nieraz zastanawiając się nad wyborem przyszłej drogi życiowej przemknęło Wam przez głowę, że mieć hotel w atrakcyjnym miejscu, to fajna sprawa. Tym wszystkim, którzy nie mają na zbyciu paru okrąglutkich milionów na budowę i wyposażenie choćby przydrożnego zajazdu oraz tym, którym życie poskąpiło nie tylko urodzenia ale i błogosławieństwa „szerokich pleców" i wreszcie tym, którym ciężka praca nie w smak:) twórcy z Enligt Software proponują grę w „Hotel Giant" - komputerową symulację hotelu.

Do dyspozycji, zgodnie z szumnymi zapowiedziami developerów, mamy dziewiętnaście różnych budynków. Wewnątrz nich będziemy mogli rozmieścić dowolną ilość pomieszczeń wybranych z ponad tuzina dostępnych wzorów - od zwykłych pokoi począwszy, na siłowni, czy saunie skończywszy. Wyposażenie tak powstałych struktur zostanie wybrane spośród około 600 przedmiotów, które za wirtualną gotówkę będziemy mogli nabywać ku uciesze naszych klientów spragnionych wygody i rozrywki.

Program ten wyposażono w bardzo przyjemny engine, pozwalający na płynne poruszanie się w trójwymiarowym świecie symulacji. Właściwie każdy kąt widzenia i każde zbliżenie kamery jest dopuszczalne, wszystko zaś działa sprawnie i bezbłędnie.

Z podobnymi symulacjami mieliśmy już do czynienia w przypadku serii „Theme" (np. „Theme Hospital"). Kolejne, związane z podglądaniem cudzego życia inspiracje płynęły tu zapewne z kultowego już „The Sims", będącego komputerową odpowiedzią na cieszące się ogromną popularnością telewizyjne Big Brotheropodobne reality shows. Wreszcie cała strona ekonomiczna produktu, czyli bogate, przejrzyste raporty, liczne wykresy, treściwe wprowadzenie, podział na kampanie i szczegółowa symulacja zagadnień związanych z prowadzeniem hotelowego biznesu, do złudzenia przypomina „Capitalism II", którego wersję betę niedawno opisywaliśmy.

Z niecierpliwością czekamy na ukazanie się pełnej wersji gry. Wtedy będziemy mogli ocenić, czy możliwości twórcze producentów dorównują ich wysokim aspiracjom. A narazie, niejako na pocieszenie, jeszcze parę razy zagramy sobie w demo:).

JAK GRAĆ

Zrobienie dziesięciu zdjęć w pierwszej odsłonie nie powinno nikomu sprawić żadnej trudności, ale drugi i trzeci scenariusz to murowane kłopoty. Nie spełniaj wszystkich zachcianek klientów, bo nigdy nie wyjdziesz na swoje. Staraj się raczej trafić w ich gusta, proponując rozrywkę jaką preferują. Ceny ustal na niezbyt wygórowanym poziomie, bo inaczej nikt u Ciebie nie zamieszka. Staraj się utrzymać raz przyjęty standard wyposażenia - na początek najlepiej mało kosztowny. Zadbaj też o to, żeby poprzez zróżnicowanie wyposażenia i powierzchni użytkowej pomieszczenia spełniały wymagania jak największej liczby klientów.



- **Premiera:** Maj
- **Cena:** 79.90
- **Wymagania:** PII 400 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** JoWooD
- **Producent:** Enlight Software
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

STEROWANIE

Prawy przycisk myszy + ruch - rotacja i zbliżenia
Shift + prawy przycisk myszy + ruch - ruch kamery w pionie
D, F - zmiana tekstury wybranego elementu pomieszczenia
6, 4 (numeryczne) - obrót ustawianego przedmiotu

EKRAN GRY

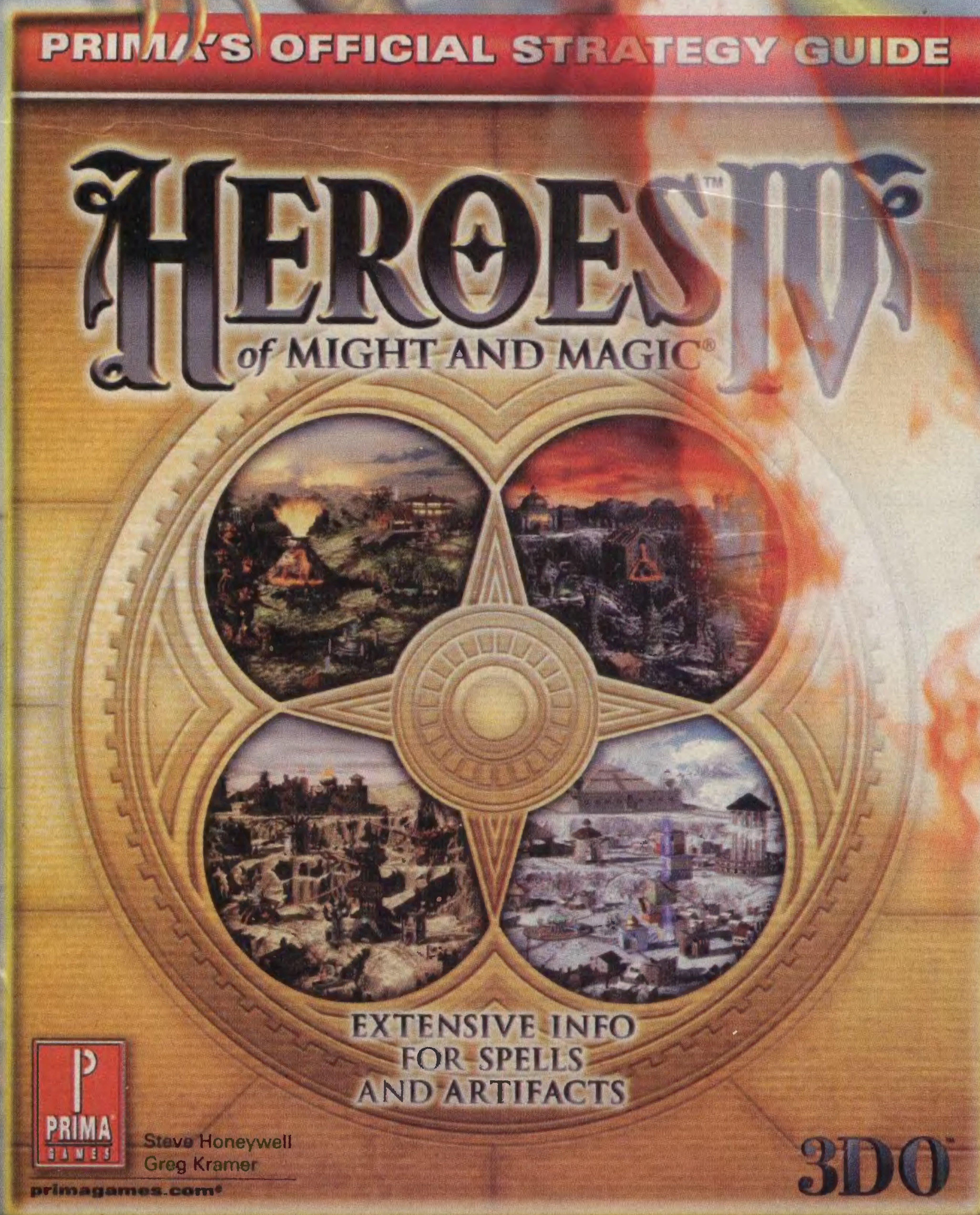
1. Wybór piętra, opcje gry, jej tempo, przycisk raportów, informacje podstawowe
2. Ekran główny
3. Informacje o elemencie aktywnym
4. Panel sterowniczy z mini mapą w centrum
5. Pasek opcji budowy i wszelkich zmian elementów wyposażenia i struktury hotelu

OFICJALNE PORADNIKI

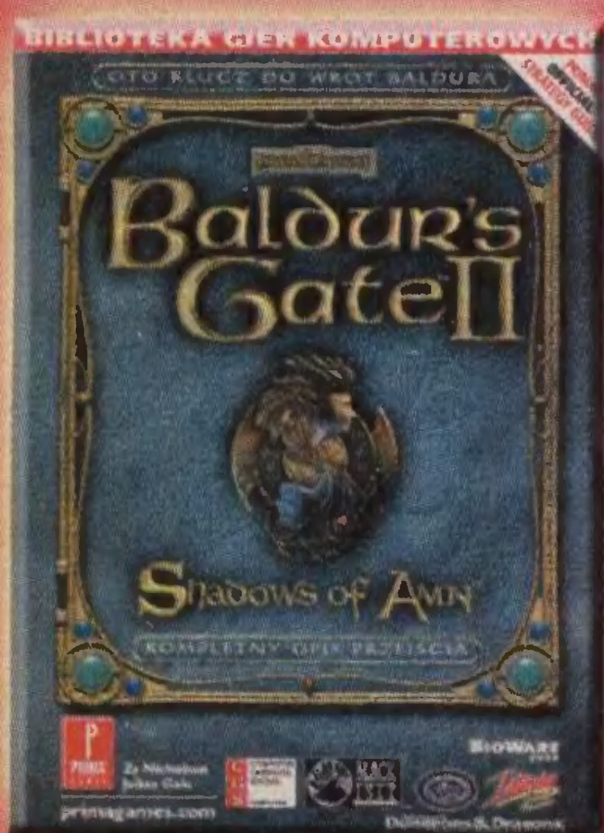
WERSJA POLSKA!

JUŻ WKRÓTCE!

NIEPOWTARZALNY OFICJALNY PORADNIK DO GRY HEROES OF THE MIGHT AND MAGIC IV



DZIĘKI TEJ KSIĄŻCE ZGŁĘBISZ WSZYSTKIE TAJEMNICE GRY. WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE INTERNETOWEJ http://cgs.onyx.pl



MOŻESZ JESZCZE ZAMÓWIĆ OFFICIAL STRATEGY GUIDE DO BALDUR'S GATE II ORAZ OFFICIAL STRATEGY GUIDE DO BLACK & WHITE, CAŁKOWICIE PO POLSKU! PODRĘCZNIKI ZAWIERAJĄ UNIKALNE, NIGDZIE DOTYCHCZAS NIE PUBLIKOWANE MATERIAŁY. MOŻESZ ZAMÓWIĆ PRZESYŁAJĄC 20 ZŁ PRZEKAZEM POCZTOWYM NA ADRES

CGS, 04-202 WARSZAWA, UL. MARSA 6.

DODATKOWE INFORMACJE - TEL. 815 42 20.



Dragon Throne
Battle of Red Cliffs

Początków upadku chińskiej dynastii Han można doszukiwać się w trzech wydarzeniach. Pierwszym było tzw. Powstanie Żółtych Chust czyli bunt chłopski z 184 roku naszej ery, który wybuchł po tym, jak wśród ludu rozeszła się wieść, że najwyższe stanowiska w cesarstwie zostały zakupione (kupno stanowisk politycznych, jak widzimy zawsze było bardzo popularne) przez grupę eunuchów zwanych Dziesięcioma Uczestnikami. Drugim wydarzeniem była dyktatura generała Dong Zhuo, który w 189 roku naszej ery pozbył się tej grupy eunuchów i osadził na tronie 15 imperatora Xiana, a sam ogłosił się Generałem Protektorem Imperium. Trzecim i ostatnim wydarzeniem był bunt generałów przeciwko samemu Dong Zhuo. Rozpoczął się on już w 190 roku naszej ery i trwał przez dwa lata, a zakończył się, gdy Dong Zhuo został zabity przez swojego adoptowanego syna. W trakcie walk, zniszczeniu uległa stolica imperium, parokrotnie ogłaszano śmierć imperatora, który jako zakładnik cały czas przechodził z rąk do rąk kolejnych generałów. Ten okres anarchii i chaosu zakończył się dopiero ok. 220 roku naszej ery, kiedy to Cao Pi ogłosił się Imperatorem i założył nową dynastię Wei.

Wybaczcie może ten zbyt długi wstęp historyczny, ale bez tych informacji trudno byłoby nam zrozumieć tę grę. Fabuła oparta jest bowiem na jednej z najbardziej popularnych książek na świecie (w Polsce praktycznie nieznanej) a mianowicie „Historii Trzech Królestw" spisanych w XIV wieku opowiadań o bohaterach z okresu upadku dynastii Han. Gra „Dragon Throne: The Battle of the Red Cliffs" podobnie jak poprzednia z serii „Fate of the Dragon" jest grą strategiczną czasu rzeczywistego z bardzo silnymi elementami RPG. Na początku przejmujemy kontrolę nad jednym z trzech pretendentów do tronu imperatora: Cao Cao - ojca przyszłego pierwszego imperatora dynastii Wei, Liu Bei - ostatniego przedstawiciela dynastii Han i Sun Quana - jeden z generałów Dong Zhuo.

„Dragon Thron" rozwiązaniami i grafiką bardzo przypomina „Age of Empires" i jego następcę „Age of Kings". Jednocześnie wprowadzenie elementów RPG, bardzo uatrakcyjnia rozgrywkę, gdyż cały czas naszym oddziałom towarzyszą bohaterowie którzy w trakcie walk nabywają doświadczenie i uczą się nowych umiejętności (jest ich aż 40). Podobnie jak w wyżej wspomnianych tytułach będziemy dbali o rozwój naukowy naszego imperium, nowe odkrycia pozwolą nam na produkowanie bardziej zaawansowanych jednostek wojskowych. W trakcie rozgrywki będziemy musieli także dbać o gospodarkę naszego państwa, gdyż wprowadzono rozwiązanie znane już z gry „Warrior Kings", że po wyprodukowaniu oddziału będziemy musieli cały czas płacić za jego utrzymanie. Gdy zacznie nam brakować surowców (głównie pożywienia), wartości bojowe naszych oddziałów zaczną spadać, a w ekstremalnych przypadkach nasze oddziały zbuntują się i zaczną plądrować nasze królestwo.

Jest to niewątpliwie jedna z bardziej interesujących gier strategicznych, która na pewno na kilka wieczorów pochłonie Waszą uwagę. Żeby samemu przekonać się o walorach tej gry, sięgnijcie po demo, które dzięki staraniom naszego zespołu znalazło się na krążku dołączonym do tego numeru.

JAK GRAĆ

Demo daje nam możliwość rozegrania misji treningowych, które pozwolą na zapoznanie się ze sterowaniem i drzewem technologii. Dodatkowo program umożliwia nam rozegranie misji początkowych z kampanii Liu Bei. Pierwsza misja nie powinna sprawiać żadnych trudności, należy w niej spotkać się z jednym z bohaterów, który znajduje się na południu planszy, uważając tylko na łuczników którzy kręcą się za murami miasta. Wystarczą Wam do tego celu oddziały, którymi dysponujecie na początku gry. W misji drugiej zanim rozpoczniecie eksplorację mapy wybudujcie najpierw kilkunastu piechurów.



EKRAN GRY

1 - Mini mapa
2 - Wybrane jednostki
3 - Lista automatycznie wykonywanych rozkazów
4 - Bohaterowie
5 - Mapa miasta
6 - Pole walki
7 - Ilość żywności
8 - Ilość robotników
9 - Ilość złota
10 - Opcje gry
11 - Rozwiązanie aktualnie wybranej jednostki

STEROWANIE

Całą grę obsługuje się myszką, lewy przycisk wybiera jednostkę, prawy przycisk powoduje wykonanie czynności (atak, budowanie budynku zbieranie surowców).

- **Premiera:** Nieznana
- **Cena:** Nieznana
- **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Object Software
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

Trains & Trucks Tycoon

JAK GRAĆ

W demie tym pograć możemy jedynie w scenariusze tutoriala. Próby uruchomienia jakiejkolwiek kampanii skazane są z góry na niepowodzenie. Przejście pierwszych czterech epizodów nie powinno sprawić Wam większych trudności. W piątej odsłonie pamiętajcie by wybudowana przez Was parowozownia miała równie łatwy wyjazd w kierunku każdej ze stacji. Pamiętajcie też, aby kupić najszybszą lokomotywę. Ludzie to „towar" dość niecierpliwy i nie będą wiecznie czekać na wlekący się ślamazarnie pociąg. Szósta odsłona to już całkiem poważna rozgrywka. Stale monitorujcie swą sieć w poszukiwaniu wąskich gardeł. Baczcie by wszystkie towary sprawnie dojeżdżały do miejsca przeznaczenia. Nie przesadźcie z cenami.

Utarło się, że prawdziwy mężczyzna na wieść o tym, że został ojcem, a jego potomek jest płci męskiej, obowiązkowo kupuje dziecku kolejkę. Potem najczęściej bywa tak, że to ojciec właśnie Najczęściej bywa też tak, że to ojciec właśnie, z płonącymi oczami i pałającymi czerwienią policzkami przestawia maleńkie zwrotnice, włącza i wyłącza zasilanie i coś tam bez przerwy majstruje przy budynku stacji. W takiej sytuacji synek skazany jest jedynie na bierne podziwianie wyników pracy tatusia, co nie koniecznie mu się podobać. Na szczęście jednak wymyślono komputer, dzięki któremu obalono już nie jeden stereotyp. I tak też może być w przypadku kolejek.

Gra „Trains&Trucks Tycoon" jest kolejną z całej serii dostępnych na rynku gier skierowanych właśnie do miłośników kolejowego pseudomodelarstwa. Niczym szczególnym w tej kategorii się nie wyróżnia. Stary, dobry „Transport Tycoon" był w tym względzie trochę bardziej odkrywczy. Wszystko, co przyszło po nim, to już tylko wariacje na wciąż ten sam temat.

Całymi garściami czerpiąc ze wspaniałego pierwowzoru, twórcy opisywanego dema, od siebie dodali zaledwie kosmetyczne zmiany. Trójwymiarowe, schludne otoczenie, dowolność ustawień widoku z kamery, czy unoszące się nad fabrykami dymy nikogo już dzisiaj nie zachwycą.



Miejmy nadzieję, że w pełnej wersji programu miast skrótów - jak np.: brak możliwości rozbudowy przemysłu - zobaczymy jakieś rozwinięcia. Jedynymi elementami, których obecność i poziom pozytywnie odróżnia tę grę od innych są: dźwięk - znakomicie zsynchronizowany z aktualną pozycją kamery - oraz wspaniale oddane zmienne warunki pogodowe. Od czasu do czasu niebo zasnuwają chmury i zaczyna padać. Potem rozpogadza się, a na czyściutkim niebie, pojawia się uśmiechnięte :) słońce.

Wbudowany interaktywny samouczek jest dość dobry. Bezboleśnie przeprowadzi on gracza przez zawiłości obsługi interfejsu, w kilku lekcjach ucząc go podstaw kolejowego biznesu. Tu dowiecie się jak położyć tory, wybudować parowozownię, zakupić pociągi, skonstruować stacje i rozkładem jazdy połączyć je w jeden, sprawny, przynoszący pokaźne zyski organizm.

W darmowe demo można trochę pograć, ale czy warto będzie na pełną wersję programu wydać z trudem zaoszczędzone pieniądze? O tym musicie już zadecydować sami. Podpowiedzi w formie recenzji możecie oczekiwać po premierze pełnej wersji gry, ale na nią przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać.



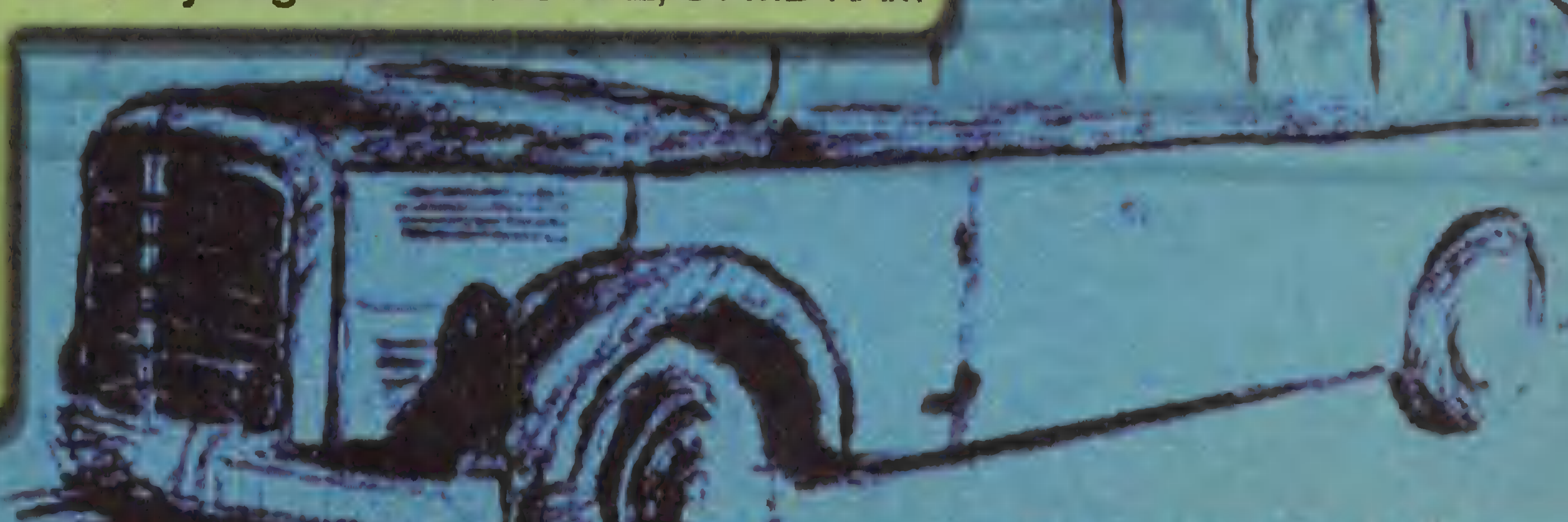
STEROWANIE

Ctrl + F - zwiększenie tempa upływu czasu
Spacja - włączenie i wyłączenie panelu opcji
P - pauza
S - na ekranie głównym pokazują się tabliczki z nazwami ważnych obiektów

EKRAN GRY

1. Ekran główny
2. Menu główne programu
3. Minimapa
4. Panel budowlany
5. Panel informacyjny

- **Premiera:** II kwartał
- **Cena:** Nieznana
- **Wymagania:** PII 300 Mhz, 64 MB RAM



- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Virtual X-citement GmbH
- **Dystrybucja:** Nieznana
- **Strona WWW:** www.trainsanddtrucks.com

Dzięki tej grze możemy zrealizować dziecięce marzenia, żeby choć raz w życiu wcielić się w postać Supermana, Batmana czy Spidermana i uratować świat gromiąc złoczyńców w imię dobra i sprawiedliwości.

Program ten jest mieszanką strategii i RPG w której zostajemy przywódcą oddziału super bohaterów strzegącym porządku w Patriot City. Twórcy gry pełnymi garściami czerpią pomysły z komiksów tzw. Złotej Ery, czyli powstających w latach 50. i 60. w Stanach Zjednoczonych. Wtedy to istniał wyraźny podział na dobro i zło a bohaterowie komiksów nie mieli żadnych dylematów moralnych, dopiero potem wszystko zaczęło się zmieniać. Komiksy stały się mroczniejsze, wystarczy choćby wspomnieć serię Sandman. Twórcy gry „Freedom Force" zdecydowanie opowiedzieli się za klasyką i sięgnęli do starych, dobrych wzorów. Atmosfera tamtych lat zauważalna jest niemal wszędzie; począwszy od strojów bohaterów, wyglądu przechodniów czy pojazdów przypomina Amerykę lat złotej ery, przed wojną w Wietnamie czy aferą Watergate. Nawet nasi przeciwnicy to głównie gangsterzy w długich płaszczach i w kapeluszach typu Borsalino naciągniętymi na oczy. Pojawiają się też agenci komunistycznego Związku Radzieckiego. To wszystko ma swój koloryt.







FREEDOM FORCE

- **Premiera:** Maj
- **Cena:** 129.00
- **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** EA Games
- **Producent:** Irrational Games
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.imgroup.com.pl



Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym z możliwością pauzy, jest to bardzo przydatne gdyż w zamęcie walki przestajesz powoli panować nad tym co robią Twoi bohaterowie. Grafika jest wykonana w trybie 3D, a obraz możemy dowolnie obracać, przybliżać i oddalać.

Gra podzielona jest na misje (jest ich ponad 30) w trakcie których musimy realizować zadania główne, a także zadanie poboczne, które pojawiają się w trakcie rozgrywki. Ścigać będziemy złodziei torebek, przeszkadzać w napadzie na bank, czy też w finałowej misji, jak przystało na super bohaterów będziemy ratować świat przed super złoczyńcą.

Pomiędzy misjami zajmujemy się rozwojem naszych superbohaterów. Możemy ich tworzyć samodzielnie lub wybierać gotowych z listy. Za zdobyte punkty doświadczenia zakupujemy im nowe moce, rozwijamy ich współczynniki jak: siła, szybkość, wytrzymałość itp.

Po tym wszystkim, co przeczytaliście, możecie pomyśleć, że „Freedom Force" to standardowa gra strategiczna z elementami RPG, ubogi brat „X-com" czy „Jagged Alliance". Otóż nic bardziej mylnego program ten z pewnością wyznacza nowe standardy dla gier strategicznych, a tym samym nawet dla gier akcji. Olbrzymim atutem „Freedom Force" jest bowiem niemal w całości interaktywne otoczenie! Prawie wszystko z otaczającej Cię scenerii możesz wykorzystać w trakcie gry. Przykład? Jeśli Twój bohater jest wystarczająco silny, może rzucić samochodem w grupę bandytów, albo wyrwać latarnię i wykorzystać ją jako pałkę. Przestępcy

STEROWANIE

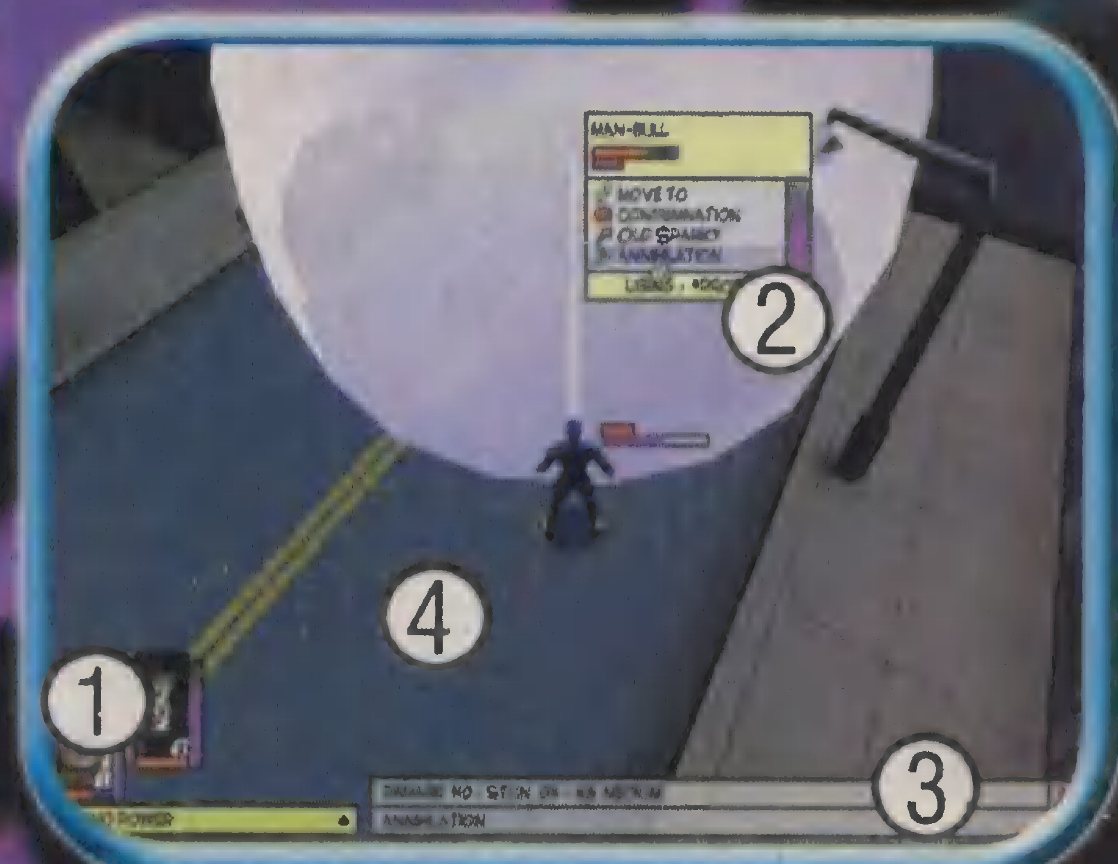
Wszystko obsługujemy myszą. Prawy przycisk wywołuje listę czynności, a lewy powoduje jej wykonanie. Spacja zatrzymuje grę, ale w trakcie pauzy można wydawać polecenia bohaterom.

znajdują się na wieżowcu, nie ma sprawy jeśli jesteś skoczny, bądź potrafisz latać, błyskawicznie znajdziesz się na dachu. Zamiast latać możesz zwyczajnie rozwalić budynek. Conajmniej połowa frajdy wynika z faktu odkrywania rozmaitych zastosowań otaczających Cię przedmiotów. Takiej interakcji z otoczeniem nie widzieliśmy dotychczas w żadnej grze, bo jeśli odgrzebać w pamięci starutkiego „Fighting Force", to owszem, bohater robił użytek z siekiery, poręczy lub koła samochodu, ale tych przedmiotów było zaledwie kilka. Tutaj masz naprawdę pole do popisu. Niestety są pewne



ograniczenia. Nie możesz zbytnio szaleć, gdyż powodując duże zniszczenia będziesz tracił tzw. punkty prestiżu, które pozwalają Ci „angażować" nowych super bohaterów.

Jedynym mankamentem tej gry jest nieco mało przejrzysty sposób kierowania postaciami, po za tym zabawa jest naprawdę OK. Przekonajcie się zresztą sami, bo demko na naszym krążku czeka!



EKRAN GRY

1. Nasi superbohaterowie
2. Lista możliwych do wykonania czynności
3. Aktualny rodzaj ataku
4. Pole gry

JAK GRAĆ

Demo oferuje nam dwie pełne misje z gry. Ponadto masz do dyspozycji edytor super bohaterów, dzięki któremu możesz stworzyć własną postać.
Misja pierwsza, to właściwie swoista wprawka do gry. Musimy schwytać uciekającego gangstera (wystarczy iść trasą wyznaczona przez czerwone strzałki). Misja druga jest już bardziej skomplikowana gdyż stajemy w niej do walki z radzieckim super przestępcom zwanym Atomową Zimą. Próbuje on ukraść głowice atomową z lotniskowca. Najlepiej przed tą misją stworzyć bohatera władającego mocami związanymi z ogniem, Atomowa Zima nie będzie miał najmniejszych szans.

WERDYKT 9

Fajna gra rewolucjonizująca interakcję bohatera z otoczeniem.

PLUSY

Super bohaterowie z komiksów, wszystko można rozwalić.

MINUSY

Niewygodny sposób sterowania drużyną.



DODATKI

Witajcie moi Drodzy, w tym miesiącu w kąciku poświęconym dodatkom do gier mamy dla Was kilka naprawdę interesujących niespodzianek. Dzięki tym niepozornym programikom wiele gier z Waszej domowej kolekcji z pewnością powróci do łask oferując zupełnie nowe możliwości o których istnieniu nawet nie marzyliście.

Dodatki do AGE OF EMPIRES II

Po pierwsze, na naszym krążku znajdziecie kilkanaście MODów i kampanii do jednej z najpopularniejszych gier strategicznych ostatnich lat, a mianowicie „Age of Empires II", niestety większość kampanii wymaga





zainstalowanego oficjalnego dodatku „The Conquerors". Wiele radości sprawi Wam zapewne kampania „Władca Pierścieni", która umożliwia dowodzenie losem Drużyny Pierścienia. Podobnie jak w książce czy filmie akcja zaczyna się od ucieczki Froda z Shire i rozpoczęcia kompletowania towarzyszy wędrówki. Ta kampania znajduje się w pliku lordoftherings.zip, polecamy też doinstalowanie ścieżki dźwiękowej znajdującej się w pliku lordoftheringssoundpack.zip, wtedy naszym przygodom towarzyszyć będą fragmenty wspaniałej ścieżki dźwiękowej z filmu Drużyna Pierścienia. Kampania nawiązująca do przygód bohaterów książki Tolkiena nie jest jedynym dodatkiem czerpiącym pomysły ze świata Śródziemia, po rozpakowaniu hobbit.zip, będziemy mogli, dzięki znajdującemu się tam plikowi zamienić występującą w grze „Age of Emires II" postać Joanny d'Arc w małego hobbita.



Dodatki do TWIERDZA

Kolejnym dodatkiem który zamieszczamy na płycie jest Excalibur Pack, będący rozszerzeniem do znanej gry strategicznej „TWIERDZA". Po jego zainstalowaniu będziemy mogli stanąć do walki o znane z legend arturiańskich zamki Camelot, Titangel i twierdzę Mordreda. Oprócz tych trzech baśniowych zamków uzyskamy dostęp innych znanych z historii zamków, a mianowicie twierdzy z Edinburga, słynnej Tower z Londynu, zamku w Harlech, Haut-Koenigsbourgu i Stolzanfels.~ Kiedy poczujecie się znudzeni strategicznymi rozgrywkami, możecie odprężyć się grając w „Stronghold Super Attack", który też znajduje się na naszym CD. Głównym zadaniem w tej niewielkiej grze zręcznościowej jest obrona murów wznoszonego przez nas zamku przed bandą szarżujących przeciwników. Najlepiej dokonać tego poprzez ciągłe prowadzenie ostrzału z blanków.

Dodatki do MONOPOLY TYCOON

Dzięki zamieszczonemu przez nas plikowi będziecie mogli dodać nowe plansze do gry Monopoly Tycoon, pamiętajcie zanim go uruchomicie, musicie zainstalować patch do tej gry, który też zamieszczamy na płycie.

Dodatek do MEDAL OF HONOR: THE ALLIED ASSAULT

Ostatnim z zamieszczanych przez nas dodatków jest program umożliwiający tworzenie własnych planszy w grze „Medal of Honor: The Allied Assault". Teraz można pokusić się o zaprojektowanie własnych, oryginalnych poziomów do tego wspaniałego programu.

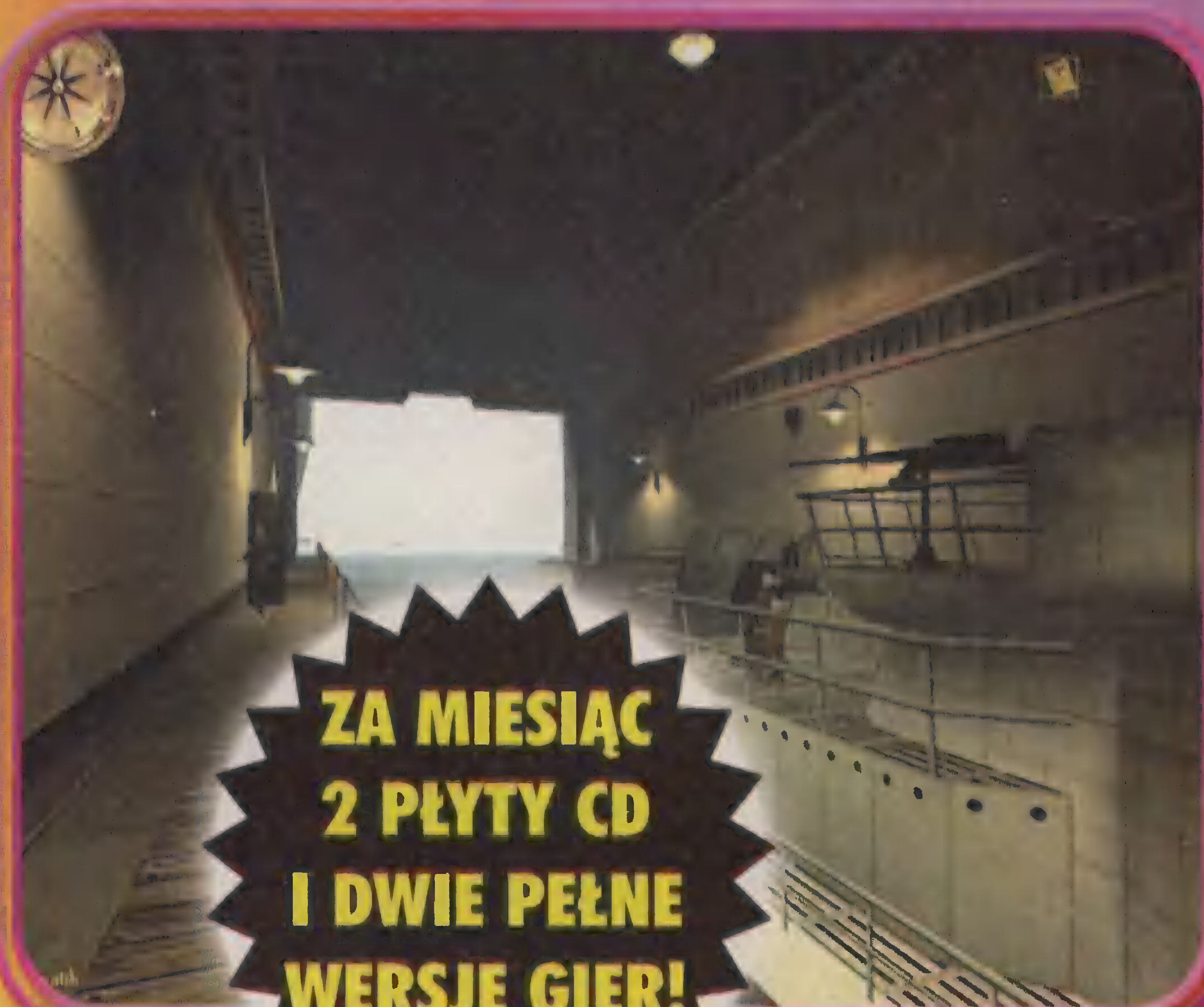
PATCHE

Dodatkowo na naszej płycie znajdziecie dyrektorię w której znajdują się patche do wielu popularnych gier, które ukazały się w polskich wersjach językowych np.: **„Heroes of the Might & Magic IV"** (poprawia on błędy w tekstach tłumaczeń), **„Wizardry 8"** (przyśpiesza działanie gry i usuwa niektóre błędy w tłumaczeniach), **„Gorasul"** (umożliwia poprawne zainstalowanie gry).

Ponadto na CD znajdują się również patche do gier: Return to the Castle Wolfenstein, Medal of Honour: Allied Assault, Operation Flashpoint i wielu innych.

DRIVERY

Na płycie zamieściliśmy najnowsze drivery do kart GeForce Detonator ver. 28.32 dla Windows 9x, Me i XP i do produktów opartych na chipsecie Via 4in1 ver. 4.38. Jak sami widzicie dołożyliśmy starań, aby w Wasze ręce trafiło możliwie najwięcej dobrych produktów, które na najbliższy miesiąc dostarczą Wam wiele rozrywki lub polepszą komfort grania.



• **Wymagania:** Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM

ROX

W naszej kolekcji darmowych gier komputerowych znalazło się miejsce dla dość interesującego programu zręcznościowo-logicznego pod tytułem „Rox". Program ten wykorzystuje schemat znany ze słynnej już gry „Boulder Dash". Jest on prosty, a jednocześnie bardzo wciągający. Nasz bohater niejaki Thresher, wyglądem przypominający skrzyżowanie kulki z jeżem, przebija się dzielnie przez podziemne jaskinie w poszukiwaniu drogocennych kulek energii zwanych Unidami. Po drodze musi uważać na potężne, spadające bloki kamienne, eksplodujące beczki z radioaktywnymi substancjami. W trakcie wędrówki po podziemnych labiryntach przeszkadzać mu będą kręcące się tu i ówdzie rozmaite potworki. Zetknięcie się z nimi kończy się śmiercią naszego bohatera. Niestety nie dysponujemy żadną bronią, musimy więc ich unikać jednocześnie planując trasę naszej ucieczki tak, by wprowadzać potwory w najrozmaitsze pułapki. A to wykopiemy tunel tak by spuścić im



na głowę granitowe głazy, a to zapędzamy potwory do pomieszczenia z eksplodującymi beczkami. Kiedy już uda nam się zebrać wszystkie Unidy na planszy, musimy jeszcze odnaleźć przejście do następnego levelu.

Gra oferuje dwadzieścia poziomów z czego czternaście jest zablokowanych na samym początku, a odkryć je możemy dopiero kończąc pomyślnie zbieranie Unidów na poprzednich poziomach. Niektóre poziomy mają limit czasowy, na niektórych zaś musimy pokonać złote potworki w których posiadaniu znajdują się Unidy. Gra wspaniale rozwija nie tylko zręczność palców ale także refleks i zdolność przewidywania i kojarzenia.

STEROWANIE

Kursory - sterowanie postacią

• **Wymagania:** Pentium 166Mhz, 32 MB RAM

TREMOR 3

Po latach popularności przeróżnego rodzaju programów telewizyjnych typu reality show, widzowie poczuli się już nieco znudzeni. Jak długo można bowiem oglądać zwykłych, rozmawiających ze sobą ludzi, nawet seks na ekranie spowszedniał - jednym słowem nuda! Rozwiązanie problemu, jak urozmaicić program przyszło samo i to dosłownie. Pewnego wieczoru do stacji CMK-11 dostał się szaleniec, który wdał się w strzelaninę z ochroniarzami, a wszystko to działo się na oczach tysięcy widzów i natychmiast oglądalność wzrosła do nienotowanych dotychczas wartości. Od tej przełomowej chwili programy w których prezentowano walkę na śmierć i życie stały się kluczowymi hitami, każdej szanującej się stacji TV.





Gra „Tremor 3" jest grą „bojową" dla kilku graczy. Ty i twoi znajomi będziecie mogli zasiąść przy tym samym komputerze, żeby toczyć ze sobą walkę w niezliczonych pokojach stacji telewizyjnych. Do zabawy możecie zaprosić jednocześnie maksymalnie trzy osoby. Nie radzimy, aby w tym gronie znaleźli się Wasi rodzice, bo szlaban na komputer macie zapewniony. Gra jest bowiem naprawdę brutalna.

STEROWANIE

Kursory - sterownie postacią
Ctrl - strzał
Shift - strafe
Esc - menu

• **Wymagania:** Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM

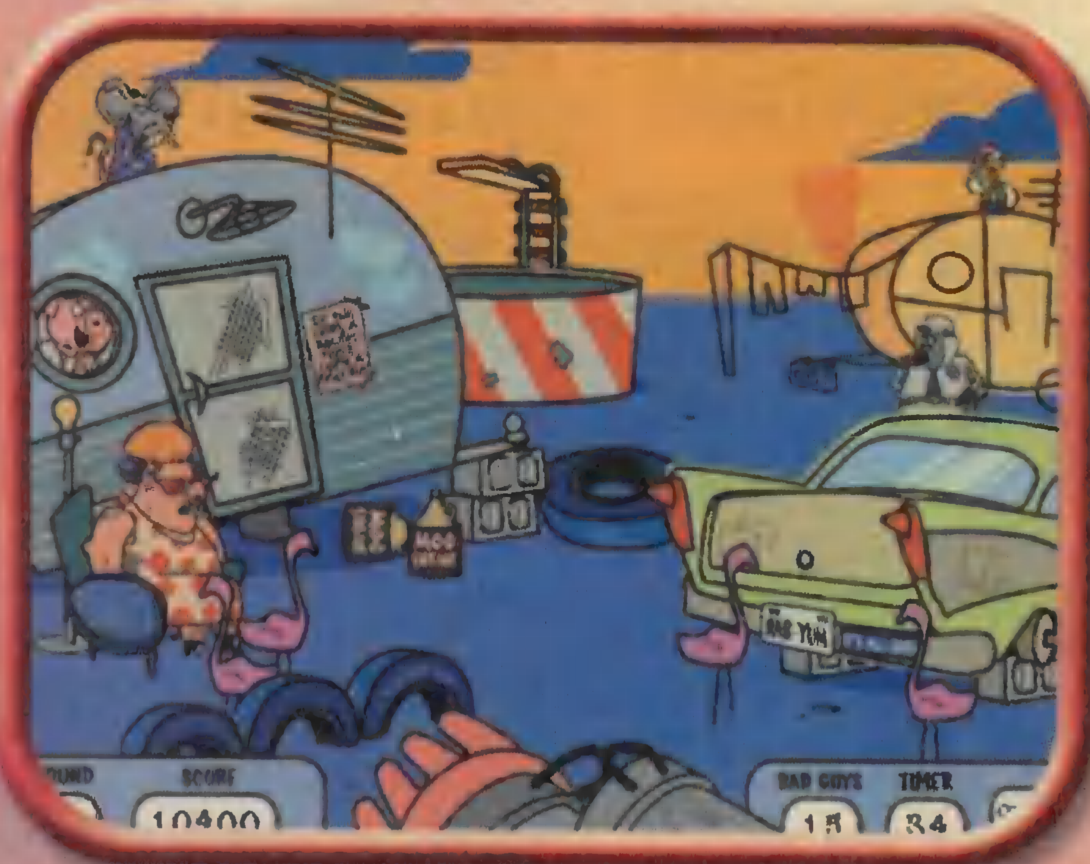
MOOFIA

Jimmy Hooofa, to najlepszy krowi zabójca, a w jego rolę wcielasz się Ty Drogi Graczu. Zostajesz wysłany przez gang Byczków z Mlecznego Chicago z misją wykończenia bandy starego McDonalda (pamiętacie piosenkę „Stary McDonald farmę miał"?). Uzbrojony w najnowszy model mlekorozpylacza ruszasz, aby bezlitośnie rozwalić tę całą menażerię. Świnie kwiczą, kurczaki latają na prawo i lewo, a Ty kroczysz dostojnie po ulicach Mootropolis siejąc wokół śmierć i zniszczenie.

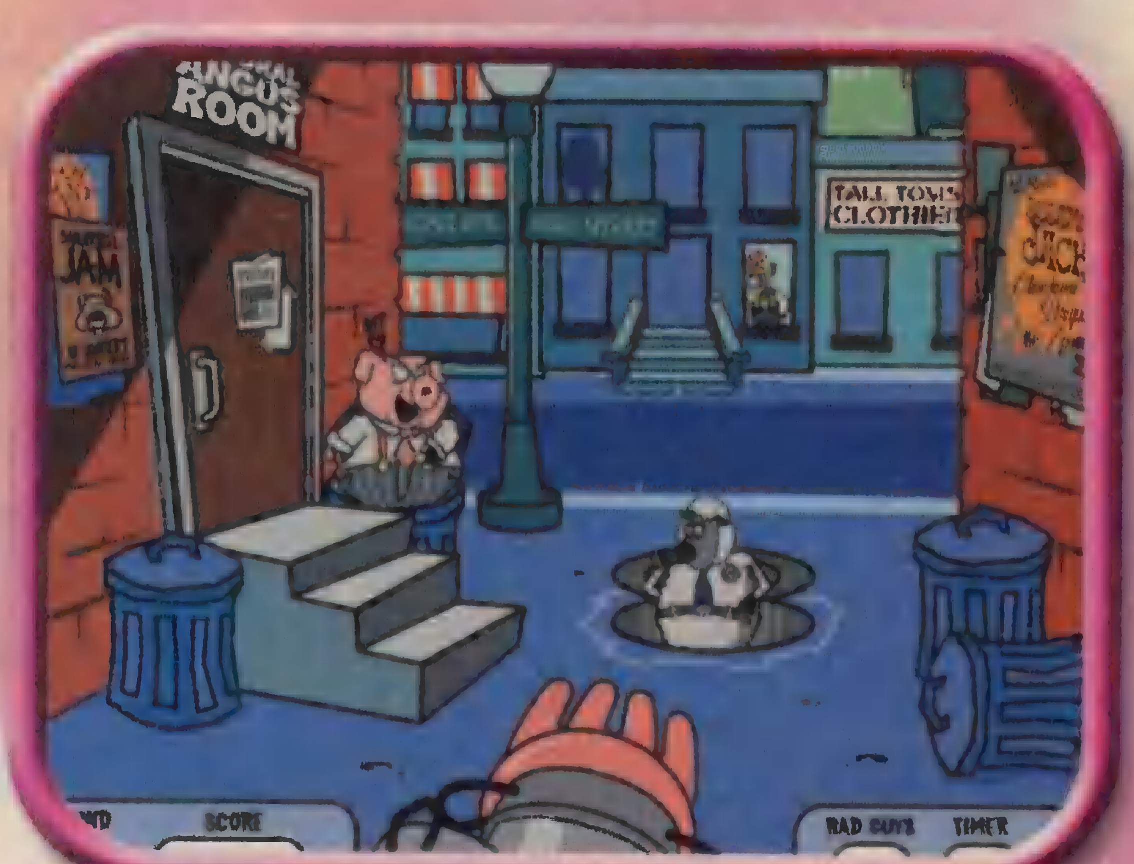
„ Moofia" to zabawna gierka w której naszym zadaniem jest szybkie operowanie myszką i jeszcze szybsze naciskanie spacji. Na kolejnych planszach musisz jedynie w określonym czasie ustrzelić (w zależności od poziomu trudności) określoną liczbę przeciwników...

STEROWANIE

Sterowanie odbywa się za pomoca myszki.







• Wymagania: Pentium 133 Mhz, 32 MB RAM, Karta dźwiękowa

HORNADO

Jeśli masz już dosyć skomplikowanych strategii spod znaku „Cywilizacji," jeżeli znudziły Cię olbrzymie światy RPG, a potrzebujesz czegoś, co zapewni Ci nieskomplikowaną rozgrywkę na najbliższe kilkadziesiąt minut, to ponownie nasz zespół stanął na wysokości zadania i oto w Twoje ręce trafia doskonała gra zręcznościowa „Horonado". Fabuła jej jest prościutka. Najeźdźcy z kosmosu ponownie zagrażają Ziemi, a uratować ją może jedynie super pojazd Horonado. Ta gra to powrót do korzeni gatunku arcadówek. Po prostu lecisz i rozwalasz wszystko, co napotkasz na swej drodze. Uważaj jednak na potężne meteoryty! Możesz zejść z trajektorii ich lotu lub po prostu rozwalić salwami z działek laserowych. Nasz stateczek początkowo wyposażony jest w jedno takie działo, jednak w trakcie lotu może wzbogacić znacznie swój arsenał. Dodatkowe, coraz bardziej atrakcyjne, a co ważniejsze skuteczne rodzaje broni pozwolą na szybsze pozbywanie się przeciwników. Jak widzimy zastosowano tu doskonale znane rozwiązania z setek innych gier tego rodzaju gier, ale to bardzo dobrze, bo zabawa wciąga, a poza tym, gra nie wymaga kosmicznie drogiego sprzętu komputerowego z najnowszymi kartami graficznymi. Serdecznie polecamy miłośnikom (i nie tylko) strzelanek w stylu lat 80.





STEROWANIE

Kursory, Spacja - strzał,
Lewy Alt - zmiana broni

• Wymagania: Pentium II 400 Mhz, 64 MB RAM

BUBBLE ESCAPE

Puszczanie baniek mydlanych jest obowiązkowym rozdziałem w życiu każdego, normalnego dziecka. Jeśli więc stwierdzicie, że „Wy nie!", „Nigdy!", „Ależ skąd!?", to i tak w to nie uwierzymy!

Nikt jednak, nawet w najśmielszych snach nie mógłby przypuszczać, że nabyta w ten sposób umiejętność może się do czegokolwiek przydać. Okazało się mianowicie, że zgodnie z najnowszymi;) teoriami, puszczanie baniek ma kolosalne znaczenie w podróżach kosmicznych i ratownictwie galaktycznym. Ale po kolei. Ten śmiały pomysł wcielili w życie mieszkańcy BoblinLandii zagrożonej inwazją z kosmosu. Wybudowali oni System Obrony Przed Obcymi. Na operatora tej maszyny i jedynego wybawcę planety wybrano właśnie Ciebie. Twoim zadaniem będzie strzelanie i przebijanie unoszących się nad bazą mydlanek. Uwolnieni z ich wnętrza Boblinianie zginą jednak jeśli w porę nie wyślesz w ich kierunku bańki ratowniczej, która miękko sprowadzi ich z powrotem na rodzinną planetę.

Czas gry jest limitowany, a kolejne sekundy upływają naprawdę szybko. Uzbierawszy odpowiednio wysoką liczbę, uratowanych będziesz mógł przejść do kolejnego, jeszcze trudniejszego etapu. Nim jednak to nastąpi, czeka Cię nierówna walka ze statkami obcych zrzucających na Twe ukochane miasto niezliczone ilości bomb zapalających. Potem jeszcze tylko runda bonusowa i znów wszystko od początku. Wojna nigdy się nie kończy.

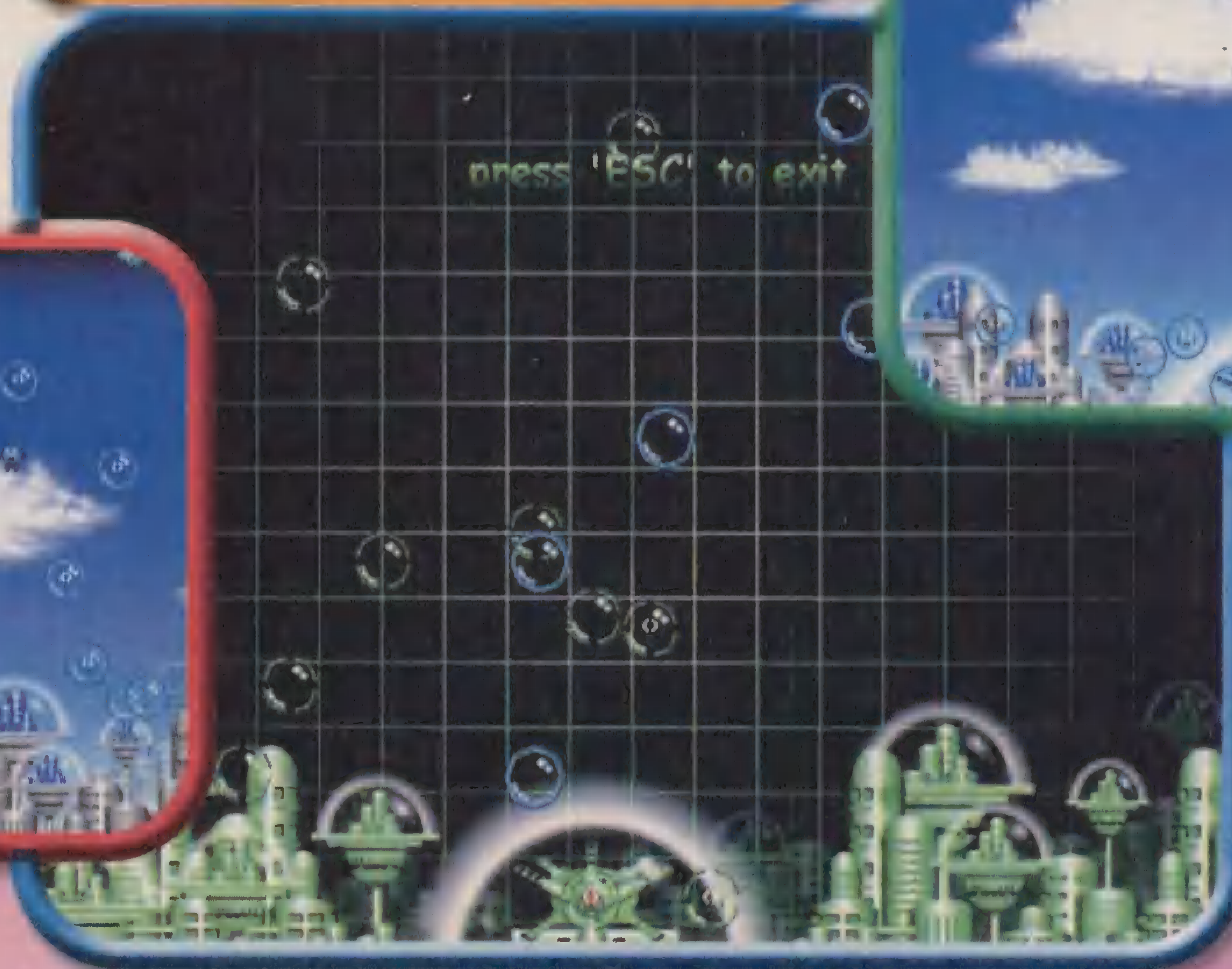
Oprawie tej gry właściwie niczego nie brakuje. Jedynymi jej mankamentami są dość wysokie wymagania oraz fakt, że zajmuje ona cały ekran dopiero w rozdzielczości 640 na 480. Przy wyższych ustawieniach okupuje jedynie środek monitora.

Radzimy usiąść wygodnie, uzbroić się w błyskawicznie reagującą na kliknięcia, odporną na zużycie myszkę i... do boju!!!

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy - strzał z lasera (niszczy bańki)
Prawy przycisk myszy - wysłanie bańki ratunkowej
Esc - wyjście
F1 - włącza ekran pomocy







• **Wymagania:** Pentium 300 Mhz, 64 MB RAM

STARS-SUPERNOVA

Od jakże odległego już dziś sukcesu słynnego „Elite", rynek gier stale bombardowany jest zarówno komercyjnymi jak i darmowymi programami starającymi się powtórzyć to osiągnięcie. Nikomu jak dotąd się to nie udało, ale prób nie zarzucono. Kolejnym pretendentem jest „Stars", którego pełną wersję znajdziecie na naszej płycie CD.



W XXIV wieku ludzkość zaalarmowana została dostarczonymi przez obcych informacjami. Okazało się że już wkrótce życiodajne, jak dotąd Słońce, zmieni się w śmiercionośną supernową. Wszystkim chętnym do przeniesienia się poza rodzimy układ planetarny, pokojowo nastawieni obcy zaoferowali pomoc, w zamian żądając „jedynie" żywej gotówki. Spokojna do tej pory Federacja zamieniła się w pole niekończącej się bitwy. Wszyscy walczą o środki na ewakuację.

Ty też postanowiłeś spróbować swych sił w tej walce o przetrwanie. Wraz z kolegami opanowaliście statek, na którym przyszło Wam pracować i tak rozpoczęła się Twoja piracka kariera. Łupienie uzbrojonych, uwijających się chaotycznie w pozbawionej grawitacji, pełniej kosmicznego śmiecia, próżni nie należy do rzeczy prostych, a walka z siłami „prawa i porządku" jest, przynajmniej na początku, z góry spisana na niepowodzenie.

Nawigacja pomiędzy dość dowolnie rozrzuconymi w kosmosie planetami i ich księżycami nie nastręcza zbytnich trudności, a zakupy, sprzedaż, naprawa i rozmowy ze zleceniodawcami, przeprowadzane są za pomocą przejrzystego menu.

Grafiką gra może i nie grzeszy, a ograniczenie pola rozgrywki zaledwie do obrębu samego układu Słonecznego weteranów „Elite'a" przyprawi pewnie o klaustrofobię. Pomysł jest jednak dobry, grywalność także, a i cena nie wydaję się nam wygórowana:) za taką fajną gierkę.



STEROWANIE

Strzałki - sterowanie ruchami statku kosmicznego
1,2 - strzelanie
Spacja - dziennik misji
3 - wybór statku
Enter - mapa
F1 - pomoc kontekstowa
F9 - wyjście z programu

• **Wymagania:** Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM

DOULBER

Przygotowana przez nas gra z pewnością przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom starego „Boulder Dasha". Ten relikt epoki przedpecetowej na tzw. minikomputerach sprawdzał się znakomicie. Tak więc i na nieco:) szybszych maszynkach powinien zostać doceniony.

Prowadzone pod ziemią diamentowe łowy i nieustanna wojna podjazdowa z zamieszkującymi niezbadane czeluście stworkami, znakomicie relaksują. Rzucanie bomb, niewielkie eksplozje towarzyszące eliminacji stojących nam na drodze przeciwników i pogoń za skarbami, wciągną Was na pewno. Gra polega na zebraniu określonej liczby diamentów i przejście do następnego poziomu w czasie limitowanym, odliczanymi u góry ekranu sekundami. Wbudowane w ściany lochów strzałki wskażą najkrótsza drogę do wyjścia, a znajdowane tu i ówdzie przedmioty, pomogą w łatwiejszym osiągnięciu wyznaczonego celu. Po ukończeniu każdego poziomu, na ekranie pojawi się jego kod, który dobrze jest gdzieś sobie zanotować. Gdy będziecie chcieli do tego miejsca powrócić, po prostu wstukacie kod, wciśniecie Enter i hajda po diamenty.





Opisywane przygody zlokalizowano w bardzo ładnym, pstrokatym środowisku wymyślonego, podziemnego świata. Błąkające się po korytarzach stworki są sympatyczne, a i naszemu dzielnemu bohaterowi niczego w tym względzie nie brakuje. Całość, okraszona przyjemną, znaną z salonów gier muzyczką, prezentuje się znakomicie.

Mamy szczerą nadzieję, że ten maleńki, sympatyczny „Doulber" przypadnie Wam do gustu i że czas z nim spędzony przyniesie wszystkim dużo dobrej zabawy i upragnionego odpoczynku od nauki czy pracy.

STEROWANIE

Strzałki - poruszanie się w czterech kierunkach
Spacja - medytacja
Ctrl - rzut bombą
F5 - pauza
F1 - twój Doulber popełnia samobójstwo
ESC - wyjście z gry

PRZERAŻAJĄCY I ZASKAKUJĄCY THRILLER CHRISTOPHERA NOLANA

MEMENTO

WSPOMNIEŃ SIĘ NIE WYBIERA

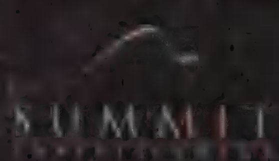
GUY PEARCE CARRIE-ANNE MOSS JOE PANTOLIANO

MEMENTO

W KWIETNIU NA KASETACH VHS I PŁYTACH DVD

TEGO FILMU NIE ZAPOMNISZ...







Dystrybucja: MONOLITH VIDEO Sp z o.o., 01-643 Warszawa, ul. Twardowskiego 3, tel. (22) 833 73 12, fax (22) 833 73 13, www.monolith.com.pl

Cossacks: Napoleonic Wars

Po latach posuchy ponownie popularne stały się historyczne gry strategiczne. Po sukcesie „Cossacks: Total War" firmy CDV i Strategy First zapowiadają kolejna wspólna produkcję, a mianowicie „Cossacks: Napoleonic Wars", która ma obejmować konflikty wojskowe od XVI do XIX wieku ze szczególnym naciskiem na okres Wojen Napoleońskich. Na potrzeby tej produkcji ma zostać stworzony zupełnie nowy engine umożliwiający występowanie na ekranie monitora jednocześnie kilku tysięcy jednostek. Zapowiada się interesująco, ale na premierę gry przyjdzie nam poczekać do zimy 2003.

Crusader Kings

Jeżeli kiedykolwiek marzyliście by zostać Wielkim Mistrzem Zakonu Templariuszy i cofnąć się w czasie do konfliktu Zakonu z królem Francji, to niewątpliwie umożliwi Wam to gra „Crusader Kings". Jej akcja będzie rozgrywała się w latach 1066 - 1419, a obejmować ma obszar Europy, Północnej Afryki i Persji. Konflikt będziemy toczył się nie tylko na płaszczyźnie militarnej, ale też religijnej. Za produkcję tego tytułu odpowiadają Ci sami ludzie, którzy odpowiedzialni są za sukces gier z serii „Europa Universalis". Podobno nawet po ukończeniu „Crusader Kings" będzie można zaimportować stworzone w trakcie gry państwo do programu „Europa Universalis II".

Hearts of Iron

Kolejną strategią na której premierę warto czekać, to niewątpliwie gra pod tytułem „Hearts of Iron". Ma być to monumentalny RTS odwzorowująca konflikt światowy z lat 1936-1946. Akcja gry ma obejmować całą planetę, a gracze będą się wcielać w rolę przywódcy jednego z państw biorących udział w konflikcie. Bardzo duży nacisk ma zostać położony na rozgrywki polityczne. Oprócz rozgrywki typowo militarnej (do dyspozycji mamy mieć podobno ponad 100 typów jednostek), prowadzić będziemy także badania naukowe, które nie będą pozostawały bez wpływu na ostateczne rozstrzygnięcia. Przedstawiciele Paradox Entertainment zapowiadają także, że szczególną uwagę położą na stworzenie wyjątkowego trybu multiplayer.

Nowości ATI

Firma ATI Technologies, ogłosiła właśnie premierę swojego najnowszego produktu, a mianowicie przystawki Remote Wonder. Umożliwia ona zdalne podłączenie kilku urządzeń multimedialnych przez jeden port. Fajna sprawa dla zdegustowanych plątaniną kabli z

ALIENS VS PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

- **Wydawca:** Sierra
- **Producent:** Fox Interactive
- **Premiera:** Czerwiec 2002

Już w czerwcu powinien być dostępny sklepach „Primal Hunt", pierwszy z dodatków do gry „Aliens Vs. Predator 2".

Będzie nawiązywał do wydarzeń, których początki miały miejsce 500 lat przed zniszczeniem laboratoriów z planety LV1201. W trakcie jednego ze słynnych polowań, oddział Predatorów odkrył szczątki statku kosmicznego, zawierającego potężny artefakt pozwalający na kontrolowanie Obcych. Niestety w trakcie walki z Obcymi jeden z Predatorów dostał się w pole energii, które spowodowało, że przeniósł się w czasie. Samotny i zdezorientowany ruszył na poszukiwanie swoich braci.





Tyle fabuła, a co nowego będzie miał nam do zaoferowania ten dodatek? Po pierwsze dziewięć poziomów kampanii dla samotnego gracza (po trzy na każdą stronę konfliktu, czyli Ludzi, Obcych i Predatorów). Dwa nowe typy przeciwników, jednym z nich ma być Predalien - genetyczna hybryda Obcego i Predatora. Nowe rodzaje broni, nowe mapy dla opcji multiplayer oraz patche usprawniające sztuczną inteligencję przeciwników.

ZANZARAH

Jest to skrzyżowanie gatunku zręcznościowego z typową przedstawicielką gier akcji, utrzymanej w stylu „Tomb Ridera".

Różnica polega jednak na tym, że akcja umiejscowiona jest w baśniowym świecie pełnym latających duszków i koboldów. Nasza bohaterka zostaje tu przeniesiona z Ziemi, gdyż okazuje się, że te dwa światy stanowiły kiedyś jedność i tylko ona ma szansę sprawić by połączyły się ponownie. Staje więc do walki ze złym druidem, który chwyta magiczne istoty tego świata i pozbawia je cennej energii życiowej. Możemy spodziewać się, że nasza bohaterka będzie dużo biegać, skakać, pływać, czołgać się i wykonywać jeszcze wiele innych spektakularnych akrobacji. Poza tym w trakcie gry, będzie nabywać umiejętność rzucania czarów, ich efekty mają być oszałamiające.



- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Funatics
- **Premiera:** IV kwartał 2002

DIVINE DIVINITY

Świat jest ogarnięty wojną, przepełnione nienawiścią krasnoludy palą i pustoszą nadrzewne miasta elfów.

Magowie ze swoich potężnych fortec wypowiadają wojnę druidom. Z pogranicza nadchodzą wieści, że coraz częściej słychać wojenne pieśni orków. Świat chyli się ku zagładzie. Przedstawiciele Mrocznego Bractwa przyzywają bóstwo opiekuna świata Rivellonu, zamierzają je unicestwić w trakcie krwawego rytuału, jednak w ostatniej chwili boska energia wydostaje się z magicznego kręgu emanując na świat. Fragment owej boskiej energii wnika w zwykłego chłopa z wioski Alleroth. I tu zaczyna się nasza przygoda w tej bardzo ciekawie zapowiadającej się grze RPG. Wędrować będziemy po olbrzymim świecie (ponad 20,000 lokacji) w poszukiwaniu innych osób obdarzonych boską mocą, musimy ją zebrać zanim uczynią to przedstawiciele Mrocznego Bractwa. W trakcie gry będziemy mogli zdobyć aż 96 umiejętności, napotkamy ponad stu przeciwników. Przedmioty które znajdziemy bądź zakupimy, będą mogły być poddawane modyfikacjom np.: można zaklinać w nie czary. Twórcy programu zapowiadają, że będzie oferował ponad 150 godzin ciągłego grania.

- **Wydawca:** CDV
- **Producent:** Larian Studios
- **Premiera:** Jesień 2002





DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** 3D Realms
- **Premiera:** II kwartał 2002

Sami zastanawialiśmy się czy uwierzyć w tę informację, bo przecież już wiele razy pojawiały się plotki o produkcji gry z serii „Duke Nukem".

Tym razem jednak gra znajduje się już na ukończeniu i w sklepach powinna ukazać się przed wakacjami. Chodzi tu o produkt „Duke Nukem: Manhattan Project". Tym razem jest to jednak platformowa gra akcji w której nasz bohater, znany z gry „Duke Nukem", przemierza ulice Manhattanu, eksterminując obcych. Po raz kolejny przyjdzie nam walczyć z machinacjami Morphixa, który próbuje zawładnąć Nowym Jorkiem. W grze pojawią się nowi przeciwnicy i nowe rodzaje broni.

Miejmy nadzieję, że klątwa wisząca nad serią „Duke Nukem" została zdjęta i wkrótce doczekamy się kontynuacji, ale tym razem tej właściwej gry!







tyłu komputera? Ta mała zabaweczka jest stosunkowo tania, bo kosztuje tylko 49.99 dolców.

MP3 od Panasonica

Panasonic wypuścił na rynek kolejne modele odtwarzaczy MP3. Seria SL-MP35 i SL-MP36C, posiada zwiększoną pamięć, ulepszone baterie pozwalające na 40 godzinne odtwarzanie utworów. Jak zapowiadają przedstawiciele firmy, obecnie pracują nad odtwarzaczami MP3, które będą mogły korzystać z zasobów internetowych.

Porozumienie Philips i Nike

Firmy Philips i Nike podpisały umowę o stworzeniu wspólnej linii produktów. Mają być to głównie elektroniczne urządzenia przenośne dla ludzi aktywnych: odtwarzacze CD i MP3 o zwiększonej odporności na wstrząsy i uszkodzenia. Firmy pracują również nad integracją sprzętu elektronicznego z ubraniem. Obecnie kompanie zdradziły tylko zarysy pierwszego projektu. Chodzi o integrację głośno mówiących zestawów telefonicznych z ubraniami sportowymi. Zestawy te mają być wyposażone w wyrafinowane korektory szumów, umożliwiające rozmowę w trakcie jazdy na rowerze, biegania, itd.

THE GLADIATORS

Nie ma nic bardziej pociągającego niż władza, a dokładniej, władza nad olbrzymim galaktycznym imperium.

Problem pojawia się, gdy w owym imperium, tysiącletnia tradycja nakazuje zdobyć koronę w walce. Wiadomo przecież, że żadnemu z arystokratów nie będzie się chciało ryzykować życiem, ale od czegóż mamy pieniądze! Wystarczy wynająć gladiatora, albo jeszcze lepiej, kilku i ustanowić kosmiczne igrzyska na których określać się będzie, kto zasiądzie na tronie imperium. W najbliższych igrzyskach wystąpią trzy drużyny: Najemnicy Calahana, roboty Maximixa i genetyczne hybrydy Fargassa. Walczyć będą ze sobą w trakcie trzech kampanii, zawierających po 20 misji każda. „The Gladiators" ma być RTSem nowej generacji. Do dyspozycji dostaniemy ponad 500 jednostek, każda z nich zdobywająca doświadczenie, każdą będziemy mogli wyposażyć w znalezione w trakcie gry przedmioty. Środowisko w którym toczyć się będą potyczki ma być całkowicie modyfikowalne (będzie ulegało zniszczeniom w trakcie walki). Zgodnie z zapowiedziami w grze mają występować różne warunki pogodowe. Na potrzeby gry został stworzony engine który jest w stanie wyświetlać ponad 4 miliony poligonów na sekundę! Ten tytuł zapowiada się niezwykle interesująco, już niedługo zobaczymy czy spełni nasze oczekiwania, gdyż premiera ma nastąpić we wrześniu 2002.





- **Wydawca:** Eugen System
- **Producent:** Arxel Tribe
- **Premiera:** Wrzesień



PRINCE OF QIN

Chińczycy w natarciu, niedługo powinna ujrzeć światło dzienne gra RPG pod tytułem „Prince of Qin" i jest ona w całości efektem chińskiej myśli informatycznej.

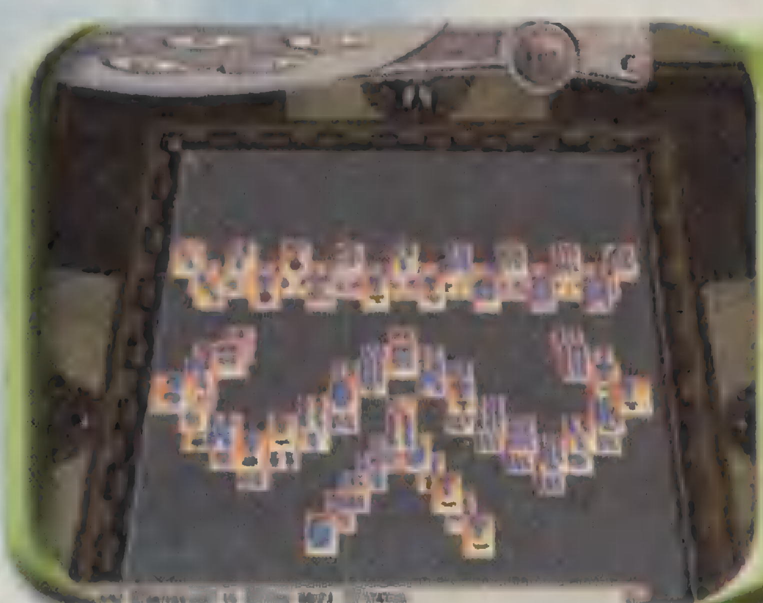
Nie ma się co śmiać, tytuł zapowiada się wielce obiecująco. Akcja dzieje się 2200 lat przed naszą erą, oczywiście w Chinach. Podobno w grze w pełni zostanie oddany klimat tej epoki, z najdrobniejszymi szczegółami przedstawione zostaną budynki i stroje mieszkańców. Gracze wcielą się w rolę Fu Su najstarszego syna imperatora, który musi odkryć przyczyny śmierci swego ojca. Świat, który będzie zwiedzał jest ogromny, spotkamy przeszło 150 bohaterów niezależnych, walczyć będziemy z kilkudziesięcioma typami przeciwników. W trakcie zdobywania doświadczenia będziemy poznawać kolejne ciosy jednej z pięciu szkół walki wręcz. A towarzyszyć nam w tym będzie pięcioosobowa drużyna bohaterów. Doprawdy, to wszystko brzmi bardzo interesująco.

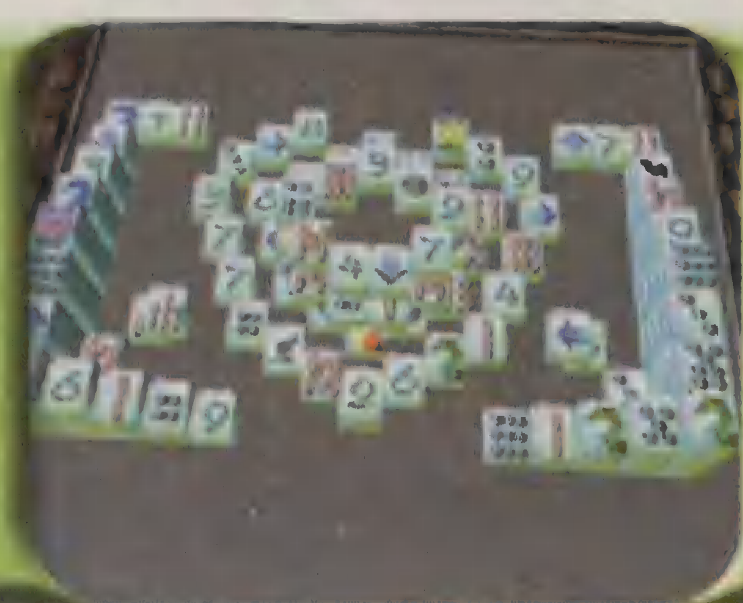




- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Object Software
- **Premiera:** Jesień 2002





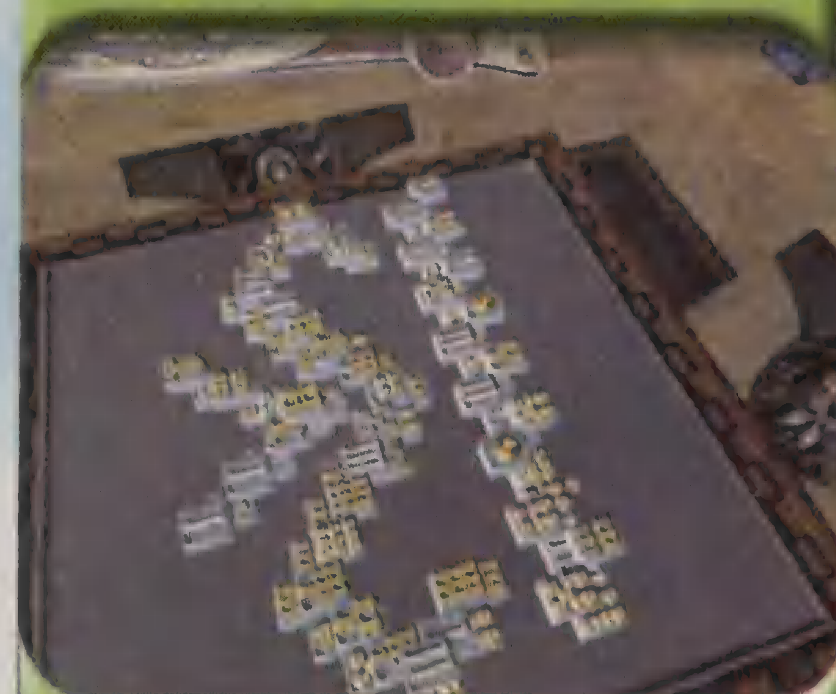


- **Wydawca:** Megaware Multimedia
- **Producent:** Megaware Multimedia
- **Premiera:** II kwaratł 2002

Ta informacja z pewnością uraduje wszystkich miłośników komputerowych łamigłówek i układanek.

3D MAHJONGG

Już wkrótce powinna mieć miejsce polska premiera programu „Mahjong 3D". Jak twierdzą sami Chińczycy, korzenie tej najbardziej znanej układanki, mają początek ponad 3000 lat temu. Pierwotnie służyła wróżbom i medytacjom. Pomyślnie usunięcie wszystkich klocków miało przynosić szczęście. Prawdziwi mistrzowie Mahjonga skupiali się na rozgrywce przez kilka dni, oczyszczało to ich umysł i sprawiało, że łatwiej przychodziło im rozwiązywanie problemów jakie napotykali w rzeczywistości. Teraz gra w Mahjonga służy właściwie tylko rozrywce, a polega ona na systematycznym zdejmowaniu z planszy kolejnych klocków. Każdy z nich nosi jakiś symbol, a zdejmujemy je parami. Przegrywamy w momencie, gdy nie mamy już możliwości zdjęcia z planszy kolejnej pary klocków. Rozgrywka jak sami widzicie jest niesłychanie prosta ale potrafi wciągnąć na dłuuugo. Program „Mahjong 3D" będzie oferował nam możliwość dowolnego dobierania kolorów klocków, symboli, które będą się na nich znajdowały i trybów rozgrywki. Oprócz standardowego rozłożenia klocków będziemy mogli wybierać także nowe tryby rozgrywki. Ponadto widok na pole gry będziemy mogli dowolnie obracać i przybliżać, tak że żaden z klocków nie ukryje się przed naszym bystrym spojrzeniem.



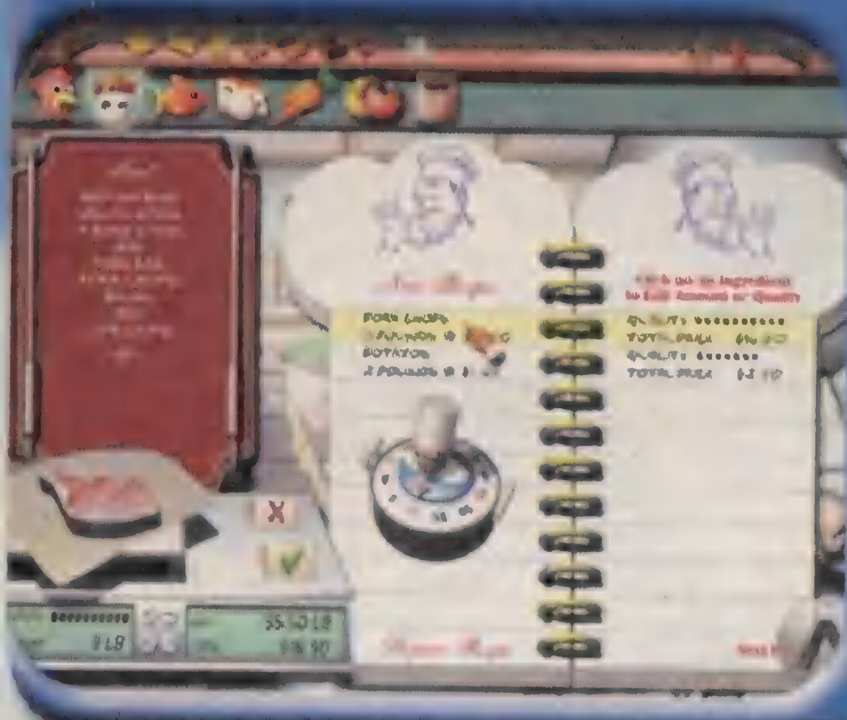
RESTAURANT SIM

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Enlight Software
- **Premiera:** Jesień 2002

Trevor Chan odpowiedzialny za stworzenie serii gier dla domorosłych rekinów finansjery, czyli tytułów takich jak „Capitalism I i II", rozpoczął właśnie produkcję kolejnej gry strategiczno-ekonomicznej.

Tym razem akcja będzie zakrojona na nieco mniejszą skalę, bo program „Restaurant Sim" pozwoli nam na stworzenie własnej restauracji. Sami wybierzemy miejsce jej wybudowania: centrum, przedmieścia czy też zjazd z autostrady. Będziemy decydować o rodzaju serwowanych dań, sami ułożymy menu i kartę win. Sami wreszcie będziemy nadzorować jakość nabywanych artykułów spożywczych, a nawet będziemy mieli wpływ na dobór muzyków i innych artystów, którzy będą kolejną atrakcją naszej restauracji. Trevor Chan zapowiada, że tak jak w prawdziwym życiu, pracownicy będą mieli swoje wady i zalet. Niektórzy kelnerzy mogą naciągać klientów na rachunkach, a jeżeli zdecydujemy się na prowadzenie nocnego klubu w centrum miasta, możemy być prawie pewni, że któryś z naszych pracowników postanowi rozprowadzać tu narkotyki, co jednocześnie może spowodować najazd policyjny i proces sądowy.

Po zapowiedziach można sądzić, że będzie to program dla wszystkich, którzy planują założenie własnego biznesu gastronomicznego, ale wydaje nam się, że oprócz nich, jest jeszcze liczna grupa zapaleńców rozmiłowanych w grach o zacięciu ekonomicznym, którzy chętnie sięgną po „Restaurant Sim".









RING 2: TWILIGHT OF THE GODS

Pierścień Atakuje Ponownie! Być może taki tytuł powinna nosić ta gra, tymczasem będzie ona znana pod zwykłą i raczej mało chwytliwą nazwą „Ring II".

Niektórzy z Was być może pamiętają pierwszą część tego programu, dla niezorientowanych przypominamy, że gra „Ring" to przygodówka (pojawiła się na rynku w 1998 roku), której akcja toczyła się w świecie legend skandynawskich, a zadaniem głównego bohatera było zdobycie słynnego Pierścienia Nibelungów. Tak też będzie i tym razem, bo pierścień ponownie został odebrany śmiertelnikom. Odzyskać go może jedynie Siegfried wybraniec Wotana, boga piorunów. W poszukiwaniu owego bajecznego skarbu nasz bohater będzie przemierzał bezdroża baśniowej Skandynawii. Odwiedzi Asgard, podbije serce Valkirii, zawita do Nilfheim i w wiele innych miejsc. Jego losy będziemy śledzić na przestrzeni kilkudziesięciu lat. Najpierw poznamy go jako ośmiolatka, który po raz pierwszy zetknie się z Pierścieniem Nibelungów, potem kolejna część gry przedstawi go już jako nastolatka, a następna jako dojrzałego, 35 letniego mężczyznę. Przez cały czas będziemy zmuszeni rozwiązywać przeróżne łamigłówki i zagadki. Ale nie tylko myślenie doprowadzi nas do ostatecznego sukcesu. Przyjdzie nam bowiem walczyć z przerażającymi potworami, w tym z najstraszniejszym, gigantem Fefnerem będącym strażnikiem pierścienia. Ciekawostką jest fakt, że przez cały czas naszym przygodom ma towarzyszyć mroczna muzyka z opery Wagnera.

- **Wydawca:** Eugen System
- **Producent:** Arxel Trible
- **Premiera:** III kwartał





STAR TREK ELITE FORCE II

Już na jesieni ponownie zostaniemy przywódcą oddziału sił specjalnych Federacji w programie „Star Trek Elite Force II".

Jako Alexander Munro zostajemy przydzieleni na pokład U.S.S. Enterprise NCC 1701-E. Naszym zadaniem będzie zapewnienie bezpieczeństwa temu elitarnemu okrętowi. W trakcie licznych misji będziemy toczyć boje zarówno w przestrzeni międzygwiezdnej, jak również na powierzchni licznych planet, które odwiedzimy w trakcie naszych podróży. Krajobrazy mają być bardzo urozmaicone od pustych przestrzeni beztlenowych asteroidów do zielonych dżungli tropikalnych planet. Możemy się spodziewać, że nasi przeciwnicy będą należeć do znanych z filmu ras Borgów, Klingonów, Romulanów. Twórcy gry zapowiadają także, że pojawi się nowa tajemnicza rasa krwiożerczych obcych. Do eksterminacji obcych służyć będzie trzynaście rodzajów broni np.: faser, romuliański dysruptor, tricorder i inne znane z serialu. Jedną z nowych atrakcji tej części programu ma być wprowadzenie walki przy zerowej grawitacji. Gracze będą musieli być uważni, gdyż każdy strzał będzie powodował zmiany w ruchu bohatera. Gra wykorzystywać będzie, dobrze już sprawdzony engine „Quake III". Premiera tego programu ma nastąpić jesienią 2002.

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Ritual Entertainment
- **Premiera:** Jesień 2002



Might and

Po przeczytaniu tego tytułu fani monumentalnej serii spod znaku 3DO z pewnością wstrzymali oddech. Tak. Nie mylicie się. Jeszcze trochę i kolejna część naszego ulubionego RPGa, w pełni spolszczona, trafi na półki sklepowe. Ten dzień jest już bliski. My jednak, by nieco osłodzić gorzki czas oczekiwań, postanowiliśmy przynajmniej pokrótce przybliżyć Wam wrażenia z wersji „beta". Trochę w nią pograliśmy.

Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda ... niezbyt zachęcająco. Statyczne intro skutecznie ostudziło nasz gorący entuzjazm. Żywcem przeniesione na monitor komiksowe rozwiązania niestety słabo się tu sprawdzają.

Historia jest prosta. Dawno, dawno temu, ludzie i inne rasy, żyły sobie w spokoju i zgodzie. Dużo wojowali



lecz wszystko było jak zawsze. Potem pojawił się Verhoffin i po kilku zatargach z miejscowymi imperatorami postanowił gros znanego świata obrócić w perzynę. Nie zabił jednak wszystkich, a czyniąc rozdzierającą skorupę ziemską rewolucję, dał światu nowy metal, Elemental Thjorad. Był on łatwy w obróbce i łatwy do „umagicznienia". Jak się zapewne domyślacie Elemental Thjorad stał się wkrótce przyczyną wielu wojen skutecznie wyniszczających nowopowstałe klany. Wreszcie nadszedł czas by zburzyć ten porządek. Jedynie zjednoczenie wysiłków wszystkich sześciu królestw może odsunąć nowe, zbliżające się wielkimi krokami, śmiertelne zagrożenie. Jak zwykle najdelikatniejszą w świecie misją zostali obarczeni nasi bohaterowie, nie posiadający za grosz doświadczenia, ani pozycji społecznej, żółtodzioby.

Niestety, w wersji finalnej wątki fabularne pewnie niewiele się zmienią. A szkoda, bo jest na co narzekać. Nie chodzi nam tu bynajmniej o ich oryginalność czy choćby wyrafinowanie, ale o klimat. Dobra fabuła wymaga nie tylko treści ale i oprawy. Nie bez przyczyny cały świat zaczytuje się np. we wspaniałych opisach bajkowego Śródziemia J.R.R. Tolkiena, czy mrocznej rzeczywistości opowiadań Lovecrafta. Tam czuje się klimat. Tu, w imię źle pojętego upraszczania odziera się fantasy z całej gamy „szarości". Pozostają tylko „czarny" i „biały". Suche zadania do wykonania i odarte z romantyzmu misje do spełnienia. One nigdy nie obudzą takiej żądzy przygód, jaka towarzyszyła nam przez noce spędzone na grze w VI-tą, VII-mą, czy też VIII-mą część przygód o Męstwie i Magii.



Niestety, uproszczenia fabuły to nie jedyne zmiany, które niemile nas zaskoczyły. Okrojony system podziału na magię światła, ciemności, ducha, i elementów bardzo zawiódł wszystkich, którzy upodobali sobie kombinowanie czarodziejskich specjali-





zacji. Już nie da rady ogłaszać się magiem ognia, a tylko elementalistą. To też chlubne, acz nie tak prestiżowe naszym zdaniem zajęcie. ;) Tyle narzekań. Napisaliśmy o tym co nam się nie spodobało, ale przecież nikt nas do grania nie zmuszał. Po prostu mimo wszystko dobrze się bawiliśmy.

Grafika co prawda nie rzuca na kolana, działa jednak sprawnie. Jest,, co budzi prawdziwy podziw w wersji „beta", prawie całkowicie wolna od błędów. Miłe dla oka lokacje, prawdziwie przezroczyste szyby domów, rozświetlone światłem witraże kościołów, przesuwające się po niebie realistycznie uformowane chmury i towarzyszące nam nocą roziskrzone milionami gwiazd niebo sprawiają, że czujemy się tu jak w bajce.





Zaimplementowana w grze muzyka jest ładna, a jeśli się znudzi można ją po prostu przyciszyć. Za żadną cenę jednak nie polecamy nikomu całkowicie pozbawiać się dźwięków dobiegających z głośników. Słyszymy uszami naszych bohaterów. Prawdziwie trójwymiarowy „radar słuchowy" znajduje pełne zastosowanie! Zanim jeszcze zobaczymy przeciwnika, po wydawanych przez potwora dźwiękach, możemy zidentyfikować nie tylko rodzaj zagrożenia, ale i przybliżony kierunek, z którego nadchodzi.

Mimo mnóstwa uproszczeń i na siłę wprowadzanych „udoskonaleń" zabawa, przy odrobinie wyobraźni i zaangażowania ze strony grającego potrafi być naprawdę wciągająca. Nie jest to co prawda produkt, którego się spodziewaliśmy, ale i tak z niecierpliwością wyczekujemy dnia jego pojawienia się na półkach sklepowych. Wtedy na pewno uraczymy Was recenzją. Już teraz polecamy „Might & Magic IX" waszej uwadze. Czy odniesie ona sukces swych poprzedniczek? O tym zadecydujecie Wy Drodzy Gracze!

- **Premiera:** Maj
- **Cena:** 99.90
- **Wymagania:** PII 400 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** 3DO
- **Producent:** New World Computing
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.3d0.com

Magic IX



Nie ma co zaprzeczać, seria gier „Heroes of the Might and Magic" jest jedną z najsłynniejszych serii strategicznych gier turowych, a każda nowa gra z tego cyklu powoduje potężny ślinotok u tysięcy graczy, pianę wściekłości na ustach setek krytyków a także wyznacza nowe kanony dla programów tego typu. Ostatnia odsłona programu z tej serii miała miejsce w 1999 roku (ukazało się ponadto kilka dodatków do gry, ale podstawa pozostawała niezmieniona). Dla tych którzy nie mieli okazji zetknąć się, przedstawiamy krótki zarys idei gry. Otóż polega ona na stopniowym odkrywaniu magicznej krainy, zdobywaniu znajdujących się w niej miast i źródeł surowców naturalnych, takich jak: rtęć, złoto, siarka, drewno, itd. Tworzymy potężną armię składającą się z magicznych bestii, zdobywamy skarby i toczymy niezliczone bitwy z wrogami. „Heroes of the Might and Magic IV" w zapowiedziach twórców programu, miał zachować tę ideę a jednocześnie rozwinąć ja i zmienić tak, aby była atrakcyjna dla starych i nowych fanów tej gry. Czy tak jest w rzeczywistości? O tym już za chwilę, najpierw może nieco o fabule tej części gry. Akcja rozpoczyna się w miejscu w którym skończyła się historia części III. Erathia zostaje zniszczona na skutek zetknięcia się dwóch najpotężniejszych broni tego magicznego świata: Ostrza Armagedonu i Miecza Zimy. Nielicznym bohaterom udaje się ujść z życiem przez magiczne portale, jednym z nich jest Emilia Nighthaven, która po dotarciu do nowego świata stanie do walki z nieśmiertelnym królem Magnusem, władającym mechanicznymi smokami. Kolejnym bohaterem jest wychowanek wampira, na wpół umarły nekromanta, który rozpoczyna tworzenie armii martwiaków. Przyjdzie nam też śledzić losy młodego barbarzyńcy, który stanie do walki o władzę w swoim plemieniu, pomagać też będziemy młodej królowej piratów, która ruszy na podbój Złotego Morza. To tylko kilka z ważniejszych wątków historii, które będziemy obserwować wraz z rozwojem akcji w „Heroes of the Might and Magic IV", a ponieważ gra oferuje nam aż sześć potężnych kampanii, na pewno nie będziecie się nudzić jeżeli chodzi o złożoność akcji. Pierwszą rzeczą, która wpadnie w oczy wszystkim starym fanom tej gry jest oczywiście grafika, która uległa potężnej przemianie od czasu ostatniej wersji, a rezultaty tych zmian są oszałamiające. Teren gry został przedstawiony w pseudo 3D. Zamiast płaskiej dwuwymiarowej mapy (znanej z poprzednich części), mamy teraz krajobraz na którym została oddana topografia terenu, pasma gór z przełęczami, magiczne lasy i jeziora. Wszystkie struktury architektoniczne zachowują teraz bardziej realistyczne proporcje (wszyscy grający we wcześniejsze wersje „HoM&M" pamiętają zapewne, że bohater na mapie gry miał tę samą wielkość co miasto lub kopalnia). Wszystko oddane jest w najdrobniejszych szczegółach, cały świat żyje, tętni kolorami, a dodatkowo temu wszystkiemu towarzyszy cudowna muzyka. Czasem samo patrzenie na całą odkrytą już przez nas mapę magicznej krainy, sprawia wiele radości. Ale sam wygląd nie stanowi podstawy dobrego grania, więc co jeszcze oferuje nam ten program? Jeżeli chodzi o wątki ekonomiczno-strategiczne nie zmieniło się wiele od części poprzednich, nadal rozwijamy miasta by uzyskać no-



HEROES of MIGHT AND MAGIC



we potężne jednostki. Pewnym novum jest wprowadzenie budynku-więzienia, w którym przetrzymujemy pokonanych bohaterów, ciekawym rozwiązaniem jest również pomysł z karawanami dzięki którym możemy przemieszczać wojska między naszymi miastami. Kolejną nową rzeczą jest również to, że w tej części zmuszeni jesteśmy do dokonywania pewnych wyborów w trakcie wznoszenia miasta, wybudowanie pewnych struktur, uniemożliwia wzniesienie innych. Jednak największym zmianom ulegli bohaterowie i sama walka. Przede wszystkim bohaterowie biorą bezpośredni udział w walce, mają takie same współczynniki jak reszta oddziałów, a dodatkowo zdobywają doświadczenie, dzięki któremu zyskują nowe umiejętności. Co ciekawe tym razem w skład armii nie muszą wchodzić bohaterowie, lub może się ona składać wyłącznie z samych bohaterów. Walka toczy się w sposób podobny do części wcześniejszych, ale poniewaź też została wykonana w trybie pseudo 3D, stwarza to więcej możliwości taktycznych. Niestety nie dane nam było przetestować wersji multiplayer, gdyż firma 3DO pragnąc dotrzymać terminów dotyczących premiery, zdecydowała się na wypuszczenie programu bez tej opcji. W ciągu najbliższego miesiąca powstanie jednak patch uruchamiający ten tryb. Mimo tego mankamentu firma 3DO ponownie stworzyła wielki hit, który przed ekranami monitorów zgromadzi tysiące graczy. Polska wersja programu będzie dodatkowo zawierała gry „Heros of the Might & Magic I" i „Heroes of the Might & Magic II" (Gold Edition).







- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.90
- **Wymagania:** PII 300 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** 3DO
- **Producent:** New World Computing
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.3d0.com

WERDYKT 9,5

Godny następca serii, ponownie wyznaczający nowe standardy dla tego typu gier.

PLUSY

Wspaniały baśniowy świat „HoM&M", nowe rozwiązania strategiczne.

MINUSY

Nadal po macoszemu potraktowany wątek ekonomiczny.

Gwiezdne Wojny" otoczone są kultem, a jego wyznawców można spotkać w najróżniejszych zakątkach świata. Dlatego poniższa recenzja stworzona została w oparciu o opinie niemal całej załogi „Gier Komputerowych", a dla formalności podamy, że nie wszyscy z nas są wyznawcami tego kultu.

Pojawienie się każdego kolejnego filmu czy gry z tego cyklu wywołuje zawsze wielkie poruszenie. Nic więc dziwnego, że ten tytuł był oczekiwany ze szczególnym wytęsknieniem. Ale gdy już gra trafiła w nasze łapki, to generalnie pierwsze wrażenia były takie sobie. Gra „Jedi Knight II: Jedi Outcast" powtarzała ograne rozwiązania z wielu znanych strzelanek. Jednak w miarę rozwoju akcji, wciągnęła nas bez reszty! Firma LucasArts przy współpracy z Raven Software, po raz kolejny stworzyła wspaniałą grę. Można powiedzieć, że w tym jednym programie znaleźliśmy emocje rodem z „Half Life" z akcją w stylu „Max Payne", a wszystko to osadzone w cudownym wszechświecie „Gwiezdnych Wojen".





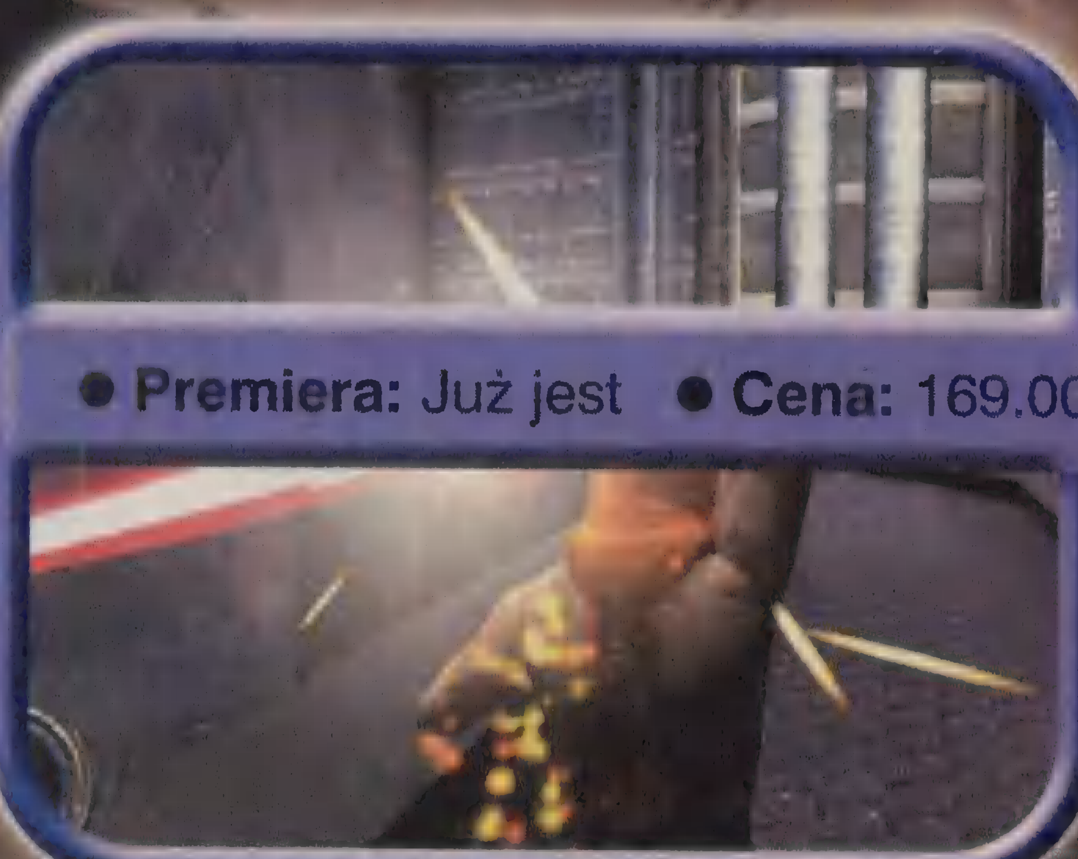
Podobnie jak w poprzednich dwóch częściach, teraz również wcielamy się w rolę najemnika Kyle Katarna, który po ostatnich przejściach postanowił zrezygnować z kariery rycerza Jedi, obawiając się, że może go skusić ciemna strona Mocy. Niestety zły los ponownie rzucił go w wir wydarzeń, które mogą zaważyć na losach Rebelii. W trakcie jednej ze swoich misji, które zlecił mu Mon Motha, wpadł na ślad nowej supertajnej broni Imperium, mechanicznych żołnierzy potrafiących panować nad Mocą. Kyle musi więc ponownie wstąpić na ścieżkę Jedi.

W grze tropiąc mroczne machinacje Imperium przyjdzie nam walczyć w 24 misjach. Odwiedzimy przy tym wiele interesujących miejsc, znanych z filmowej sagi np.: Bespin - miasto w chmurach czy Yawin. Ale też czekają nas całkowicie nowe lokacje, takie jak kopalnie na planecie Artus czy też olbrzymi statek Doom Giver. W trakcie wędrówek spotkamy wiele znajomych twarzy np.: Lando Calrissiana, Mon Mothę i samego Luka Skywalkera.

Gra „Jedi Knight II: Jedi Outcast" nie jest typową przedstawicielką gatunku przygodówek. Jej największą zaletą jest oczywiście walka. Pierwsze etapy pełne są szturmowców Imperium, którzy setkami padają od strzałów naszego blastera i ciosów laserowego miecza. Do naszej dyspozycji pozostaje również wiele innych rodzajów broni począwszy od cichej kuszy, którą posługują się potężni Wookies, do śmiercionośnego działa jonowego. Z misji na misję zyskujemy także moc rycerza Jedi, która pozwala na coraz skuteczniejsze pozbywanie się wrogów Rebelii. Fajne jest „Przyspieszenie", użycie którego powoduje, że przeciwnicy poruszają się jak w zwolnionym tempie i „Kontrola Umysłu", która sprawia, że przeciwnicy walczą ze sobą, albo otwierają dla nas zamknięte drzwi. Wraz z rozwojem gry nasza moc stają się potężniejsza (są trzy poziomy zaawansowania). Z misji na misję coraz lepiej władamy mieczem świetlnym. Nasz bohater ma do dyspozycji trzy style walki. W zależności od tego, który preferujemy, nasze ciosy mieczem mogą być błyskawiczne, rozpraszające przy tym przeciwników, ale nie czyniące wielu uszkodzeń. Możemy jednak zdecydować się na powolne, ale za to precyzyjne, śmiercionośne cięcia. W trakcie pojedynków na miecze, przydaje się możliwość przełączania widoku z perspektywy pierwszej

Jedi



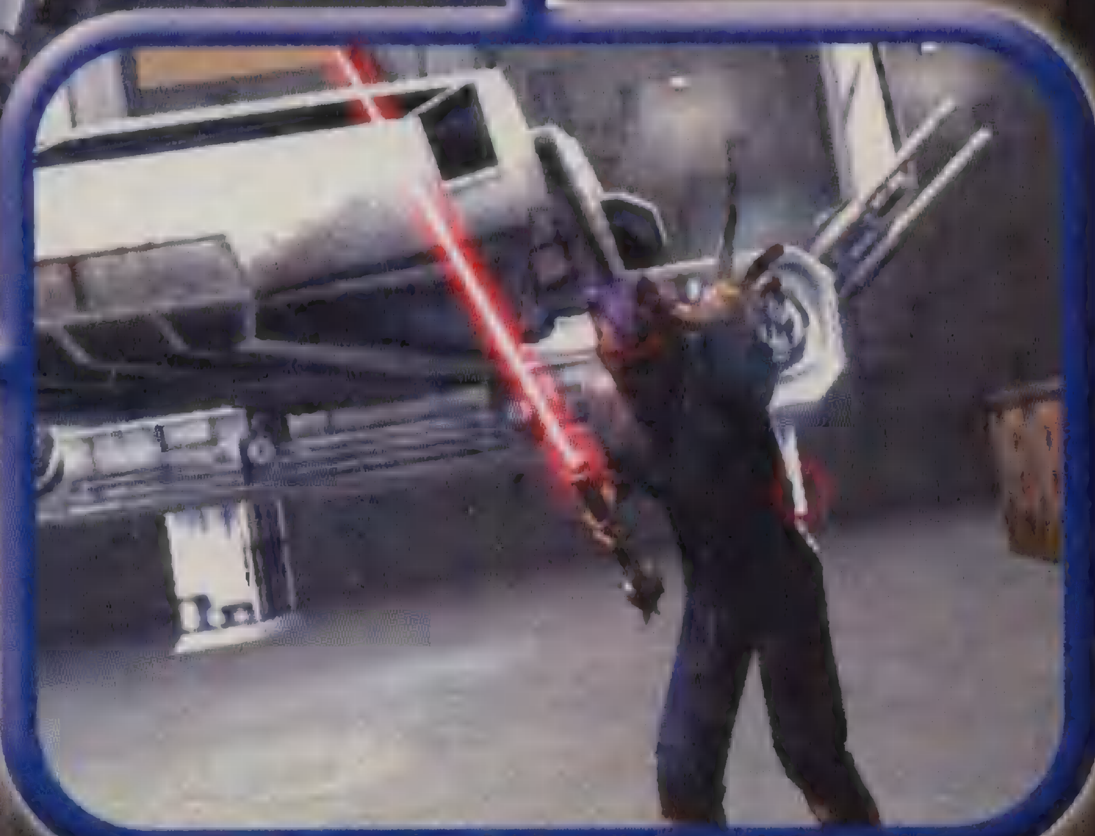


- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 169.00
- **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB

- **Wydawca:** LucasArts
- **Producent:** Raven Software
- **Dystrybucja:** Lem
- **Strona WWW:** www.lucasarts.com

osoby na widok z tzw. trzeciej osoby. Oczywiście pojedynki na miecze świetlne należą do najbardziej widowiskowych i zarazem wciągających elementów gry. To wygląda wspaniale, gdy po użyciu mocy Przyśpieszenie, wpadasz Drogi Graczu do pomieszczenia pełnego szturmowców. Gdy po 15 sekundach opada poziom adrenaliny, pomieszczenie jest pełne martwych szturmowców, a Ty spokojnie (z charakterystycznym dźwiękiem) wyłączasz miecz świetlny. Uff...





Jeżeli chodzi o AI (sztuczną inteligencję) przeciwników, to jest ona naprawdę wysoka. Komputerowi przeciwnicy współpracują ze sobą, kryją się za przeszkodami, a gdy przegrywają, wycofują się na bezpieczniejsze pozycje grupując się w większe oddziały itp.. Szturmowcy potrafią spanikować, kiedy zabijesz dowódcę oddziału. Te bajery naprawdę podnoszą grywalność!

Grafika gry nie powala wprawdzie na kolana, ale ponownie engine z „Quake III" stanął na wysokości zadania.

Na uwagę zasługuje także oprawa dźwiękowa. Niesamowicie zostały oddane wszystkie dźwięki. Strzały z blasterów czy uderzenia miecza świetlnego brzmią, jak te z filmu, a muzyka zmienia się cały czas dostosowując do tempa akcji. Gdy skradasz się, cichnie i spowalnia, a gdy zaczynasz biec, przyśpiesza.

Na pochwałę zasługuje również opcja multiplayer. Została dopracowana w najdrobniejszych szczegółach, a oprócz standardowych misji, takich jak „Zdobądź Flagę", pojawiła się nowa, która przysporzyła nam już kilku nieprzespanych nocy. Chodzi o „Pojedynek", jest to walka jeden na jednego przy użyciu mieczy laserowych. Wygrany pozostaje na arenie, zaś przegrany, udaję się na ławkę oczekujących. Bomba!

Jeżeli więc Drogi Graczu na hasło „Star Wars" nie dostajesz gęsiej skórki, ale po trzech pierwszych godzinach gry nie będziesz miał dość, to witaj w klubie!



WERDYKT 9

Nie tylko miłośnicy Gwiezdnych Wojen będą zachwyceni.

PLUSY

Realia Gwiezdnych Wojen, walka na laserowe miecze, cudowna muzyka.

MINUSY

Mało wciągający początek.

i Knight II: Jedi Outcast

Dungeon Siege

Dawno temu, na kontynencie Aranna nad wspaniałe Imperium Gwiazd nadciągnęły czarne chmury zwiastując jego zmierzch. Imperium zaatakowane przez siły starożytnego i bezlitosnego zła zaczęło umierać. Dzielne wojska obrońców zostały rozbite lecz ocalał tylko jeden, dziesiąty Legion. Najdzielniejsi i najbardziej zaufani żołnierze upadającego Imperium Gwiazd wycofali się daleko na zachód do miejsca zwanego Ziemiami Ehb, by chronić to czego siły zła nie



- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 159
- **Wymagania:** PII 333 Mhz, 128 MB RAM



- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Gas Powered Games
- **Dystrybucja:** APN Promise
- **Strona WWW:** www.dungeonsiege.com



GEON EGE

zdołały jeszcze zniszczyć.

Pośród urwistych szczytów górskich i bogatych dolin założyli Królestwo Ehb, które przez następnych 300 lat cieszyło się wolnością i pokojem, ale...

No właśnie, wszystko ma swoją cenę. Często w obronie Królestwa powoływano złych czarnoksiężników, ale teraz nadszedł czas zapłaty. Do obrony Królestwa stanął pewien... farmer.

Oto historia będąca wstępem do najnowszej, wydanej przez firmę Microsoft gry akcji opartej na systemie RPG. Fabuła „Dungeon Siege" osadzona została w świecie fantasy, a Ty, Drogi Graczu masz okazję wcielić się w postać farmera, na którym spoczęła odpowiedzialność za przyszłe losy Królestwa Ehb.

Rozgrywka w „Dungeon Siege" prowadzona jest w bardzo rozległym i niezwykle ciekawym, trójwymiarowym (izometryczny widok pola akcji) świecie, bogatym w różnorodne lokacje i potwory. Podczas podróży napotkamy wielu bohaterów niezależnych, z których niektórzy będą prosić nas o pomoc, dając tym samym możliwość wypełnienia wielu ciekawych questów. Innych będziemy mogli przyłączyć do drużyny, która może liczyć nawet osiem osób.

Na samym początku, wykreowany przez nas bohater, będzie jedynie odważnym jednak niezbyt wprawnym w boju farmerem. Jednak wraz z rozwojem fabuły i przebiegiem akcji, dzięki zdobywaniu doświadczenia w posługiwaniu się bronią sieczną, jak również w rzucaniu zaklęć ze szkoły magii Natury i magii Bojowej, będziemy



mogli rozwijać takie cechy jak: siła, zręczność, inteligencja. Będzie to miało wpływ na naszą skuteczność podczas walk.

Swoją konstrukcją, gra „Dungeon Siege" przypomina trochę „Diablo". Nie jest to oczywiście jej wierna kopia, niemniej zauważalne są pewne elementy bardzo ją przypominające. Graficznie „Dungeon Siege" prezentuje się bardzo atrakcyjnie. Cały otaczający nas świat, zarówno krajobrazy, budynki jak i wszelkie postacie wykonane są z wielką dbałością o szczegóły.

Także oprawa audio stoi na przyzwoitym poziomie; w tle słyszymy nastrojową muzykę, a wszystkie efekty dźwiękowe przypominają swoje naturalne odpowiedniki (szczególnie odgłosy wydawane przez gnące kościotrupy :))

Mimo, że gra nie będzie zlokalizowana to jesteśmy przekonani, iż znajdzie swoich amatorów, przede wszystkim wśród wielbicieli „Diablo" oraz innych gier akcji opartych na systemie RPG.

WERDYKT 8

Doskonała gierka dla wielbicieli Diablo i innych gier akcji/RPG.

PLUSY

Ładna grafika i niezła oprawa dźwiękowa, bogaty i rozległy świat.

MINUSY

Niezbyt skomplikowane questy, brak polskiej wersji językowej.

DESTROYER COMMAND

Z pewnością wielu z Was miało kiedyś okazję zwiedzać Trójmiasto. Oprócz zabytków architektonicznych gwoździem programu jest przechadzka nabrzeżem przy którym cumują wspaniałe okręty, które kiedyś dzielnie broniły ojczyzny przed obcym najeźdźcą. Wspaniała „Błyskawica" z okresu II Wojny Światowej ze swoimi olbrzymimi działami, torpedami, bombami głębinowymi itp. Jeśli na widok tego wszystkiego przeszedł Ci dreszczyk emocji to z pewnością gra „Destroyer Command" ze stajni Ubi Soft jest produktem dla Ciebie.



Co czeka młodego adepta na wilka morskiego? Konwoje - niemiłosiernie dłużące się, ale emocjonujące, polowania - najeżone czającymi się w otchłaniach wrogimi okrętami podwodnymi, desanty - wibrujące atakującymi z powietrza zwinnymi bombowcami, i wiele innych. Już sam pomysł na grę jest wyborny. Wierna symulacja dowodzenia niszczycielem osadzona w dobrze odtworzonych i doskonale udokumentowanych realiach historycznych, miłośnikom II Wojny Światowej po prostu nie może się nie podobać.

Do tego wszystkiego dodać należy zaimplementowane w programie, bogate możliwości gry dla wielu graczy, pozwalające nie tylko na wspólną rozgrywkę z innymi posiadaczami „Destroyer Command" ale także z kumplami, którzy mają „Silent Huntera II" (wymagany path 1.1). Możliwości te, jak sami zobaczycie mają niebagatelne znaczenie, gdyż inteligencja naszych komputerowych przeciwników, nawet po instalacji wspomnianego już update'a, pozostawia wiele do życzenia, a zdolności bojowe okrętów sojuszniczych, lepiej przemilczeć. Żenujące w swej częstotliwości kraksy do jakich dochodzi z winy towarzyszących nam statków, mówią same za siebie.



Obojętnie czy wcielicie się w podwodnego wojownika państw Osi, czy też dowódcę amerykańskiego niszczyciela, przyjdzie Wam walczyć w warunkach stworzonych za pomocą tego samego, niestety niezbyt rozbudowanego graficznie enginu. Jego podstawową słabością jest morze i pojawiające się tu i ówdzie wybrzeże. Pomimo dbałości z jaką oddane zostały rzeczywista linia brzegowa i rzeźba dna morskiego, zarówno ziemia jak i otaczająca nas zewsząd woda nie urzekną swym pięknem. Są spłaszczone i bez wyrazu, kompletnie pozbawiono je także jakiegokolwiek życia. Na szczęście pozostałe elementy grafiki: wybuchy oraz towarzyszące im dym i ogień, statki, samoloty, ich uzbrojenie i wyposażenie dodatkowe zachwycają plastyką i doskonałą dbałością o szczegóły.

Ogólnie gra jest dobra i godna polecenia wszystkim, którzy interesują się historią II Wojny Światowej i odkryli w sobie duszę wilka morskiego.

WERDYKT 7

Godna polecenia wszystkim miłośnikom II Wojny Światowej i realistycznych symulatorów.

PLUSY

Wspaniale oddane realia walki, duża elastyczność ustawień, bogata dokumentacja.

MINUSY

Znakomity multiplayer przeciw: beznadziejna inteligencja komputerowych przeciwników, przeciętna grafika.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00
- **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Ubi soft
- **Producent:** Ultimation Inc
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.playit.com.pl

BLOOD OMEN 2

Są królami nocy, prawdziwymi myśliwymi o nadprzyrodzonych zdolnościach i nieprzeciętnej inteligencji. Te wyjątkowo groźne, krwiożercze istoty mają jednak pewną słabość. Warunkujący ich istnienie głód krwi, którego nie potrafią opanować. Mowa oczywiście o wampirach. Dla niektórych to zwykle bajki, ale są ludzie traktujący wampiry jak coś więcej niż tylko zwykłe wymysły. Fascynacja tymi stworzeniami u niektórych przekracza granice zdrowego rozsądku. W wielu krajach istnieją nawet kluby w których spotykają się osobnicy przeświadczeni o tym, że są wampirami! Jednak bez względu na to co mówi się o tym zjawisku, jedno jest pewne, stało się ono częścią nowożytnej kultury. Wampiry obecne w książkach, filmach, grach i wielu innych dziedzinach naszego życia. Opisywany właśnie tytuł należy do jednej z najpopularniejszych serii gier komputerowych o tych żywiących się krwią stworzeniach.



„Blood Omen 2" jest sequelem gry wydanej na PlayStation w 1996 roku. Akcja umiejscowiona jest jakieś 300 lat po wydarzeniach z części pierwszej, ale równocześnie na bardzo długo przed historią przedstawioną w obu „Soul Reaverach". Bohater gry to znany wszystkim graczom mającym już styczność z tą serią, wampir Kain. Prawdopodobnie jedna z najbardziej okrutnych, złych i zdemoralizowanych postaci jakimi kiedykolwiek przyszło Nam pokierować. Tym razem zostaje on uwikłany w wojnę z Sarafanami. Armią fanatyków, która przejęła kontrolę nad rządzonym dotychczas przez Kaina miastem Nosgoth. Wielka strata i upokorzenie, którego doznał, bardzo rozzłościło krwiożerczego wampira, mówiąc najłagodniej. Naszym zadaniem będzie przeprowadzenie Kaina przez szereg leveli, by ostatecznie mógł on dokonać swojej strasznej zemsty. I tu już pojawiają się



• **Premiera:** Maj • **Cena:** 139.90 • **Wymagania:** PIII 450 Mhz, 128 MB RAM

• **Wydawca:** Eidos
• **Producent:** Crystal Dynamics
• **Dystrybucja:** IM Group
• **Strona WWW:** www.imgroup.com.pl

pierwsze niedociągnięcia. Fabuła gry nie jest, aż tak wciągająca i dobra jak u poprzedniczek. We wszystkich innych tytułach z tej serii stała ona na najwyższym poziomie, a tutaj niestety jest inaczej. Kolejne, bardzo rzucające się w oczy wady znajdujemy w sposobie prowadzenia walki. Jest to jeden z ważniejszych elementów gry, ale niestety rozwiązania jakie tu zastosowano pozostawiają wiele do życzenia. Walka jest wyjątkowo schematyczna i bezsensowna, to dwa określenia, które wydają się nam najbardziej adekwatne. Wszystko sprowadza się do blokowania ciosów i wyprowadzenia ataku w odpowiedniej chwili. A co najdziwniejsze walczyć można tylko z jednym przeciwnikiem jednocześnie. W czasie gdy my będziemy zabijać jakiegoś wroga reszta jego kompanów stoi z boku patrząc i cierpliwie czekając na swoją kolej. Do tego dodajemy występujące w obu „Soul Reaverach" bardzo irytujące i przeszkadzające w rozgrywce problemy z kamerą, a otrzymamy pełen obraz walki w tej grze. Wspomnieliśmy już o problemach z kamerą, ale to nie wszystko, zostało jeszcze sterowanie. Nawet poruszanie sprawia czasem pewne problemy bo strafeów pozwolono Nam używać tylko podczas potyczek z przeciwnikami. Ostatecznie cała zabawa sprowadza się do przemierzania kolejnych leveli, zabijania setek przeciwników i rozwiązywania banalnych zagadek koncentrujących się na problemie gdzie znaleźć dźwignię umożliwiającą pokonanie jakiejś przeszkody. Grafika, która teoretycznie powinna ulec polepszeniu nie robi, aż takiego wrażenia. Przemierzając początkowe plansze nie widać tego wielkiego rozmachu graficznego, który w „Soul Reaverze 2" zaskakuje już od samego początku. Zastrzeżeń nie budzi za to muzyka. Na tle całej reszty wypada całkiem dobrze. Aha, jeszcze jedno. Nic tak nie irytuje człowieka jak brak możliwości przerywania cutscenek. Niestety tradycyjnie już (chyba graczom na złość) ta opcja została pominięta. Więc trzeba będzie uzbroić się w cierpliwość przy zabawie z tym tytułem. Zabawie nie najwyższych lotów w dodatku, która nie raz rozczaruje zamiast cieszyć i dostarczać rozrywki.



WERDYKT 6

Poprzednie części przykuwały Nas do monitorów na długie godziny. Z tą grą niestety to Nam nie grozi.

PLUSY

Fabuła, postać Kaina, nienajgorsza strona wizualna.

MINUSY

Schematyczna, zbyt banalna i wtórna.

Podobno po latach „chudych" zawsze muszą przyjść te „tłuste". Oczywiście to tylko czysta teoria. Jednak to, że Polska zagra w najbliższych finałach Mistrzostw Świata w piłce nożnej, to pewny fakt. Czy więc po szesnastu latach nieobecności w czołówce uda nam się coś zdziałać na tej najważniejszej dla każdego piłkarza imprezie? Czas pokaże. Choć patrząc na występy takiego Figo w Realu (drugi mecz grupowy gramy z Portugalią) ciężko być optymistą. Mała to pociecha, ale ostatecznie możemy wziąć sprawy w nasze ręce pomagając Polsce wygrać te Mistrzostwa. A wszystko dzięki najnowszej grze z EA „Fifa World Cup 2002".



Od premiery „Fify 2002" minęło zaledwie pięć miesięcy. Pisaliśmy wtedy o niej, że jest to najlepsza gra z tego gatunku jaką kiedykolwiek zrobiono. Jednak po tym co zobaczyliśmy teraz, musimy odwołać tamte słowa. „Fifa World Cup 2002" rulez! Twórcy tej serii powinni trafić do podręczników jako przykład nieustannego dążenia do perfekcji. I za to należą im się wyrazy najwyższego szacunku i uznania.

Najnowsza gra piłkarska wydana przez EA oferuje możliwość zagrania jedną z 41 drużyn narodowych na Mistrzostwach w Korei i Japonii. Polepszono grafikę dopieszczając wygląd zawodników i otoczenia. Publiczność wygląda i zachowuje się bardziej naturalnie, rzeczywiste stadiony oddane z fotograficzną dokładnością, narodowe flagi, wielkie maskotki będą cały czas nieustannie cieszyć nasze oczy. Oczywiście to tylko dodatki, bo wszystko koncentruje się przecież wokół samej gry. A rozgrywka jest identyczna jak w „Fifie 2002". Czyli, że wszystko opiera się na sys-







FIFA

- **Premiera:** Maj
- **Cena:** 139.90
- **Wymagania:** PII 300 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Electronics Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.ea.com

JAK GRAĆ

Hm, to ciężkie pytanie. Więc generalnie umieszczać piłkę w bramce przeciwnika w jak najkrótszym czasie i jak najczęściej. Sposób na wykonanie tych czynności zależy tylko i wyłącznie od Waszej pomysłowości. Oczywiście dopóki będzie zgadzał się z tym ten dziwny pan, który potrafi tylko biegać i gwizdać. A poważnie mówiąc, nie mamy wielkiego wyboru bo w demie mamy tylko jedną połowę meczu między Meksykiem a Urugwajem. Po prostu wyjdźcie na boisko i wygrajcie! Powodzenia.





STEROWANIE

W - szybkie bieganie
A - lob i wślizg
S - podanie
D - strzał i odbieranie piłki
Q - nakaz wystawienia się dla partnerów
Kursory - kierunki poruszania się

2002 WORLD CUP





temie podań i strzałów zależnych od paska siły. Do nowych elementów należy wprowadzenie do drużyny tzw. gwiazd czyli zawodników wybijających się ponad przeciętność. Tacy gracze biegają szybciej, lepiej się kiwają, strzelają silniej i celniej. A to wszystko naprawdę daje się odczuć podczas prowadzenia rozgrywki. Ale to nie wszystkie zmiany jakie wprowadzono w tej grze w stosunku do poprzednich części. Poprawiono sztuczną inteligencje, co zwiększyło poziom współpracy między zawodnikami. Dzięki temu gra na boisku stała się jeszcze bardziej realistyczna. Teraz piłkarze walcząc o piłkę będą się przepychać miedzy sobą, ciągnąć za koszulki, przewracać nawzajem i robić wszystko to, co robią w rzeczywistości. Aż miło popatrzeć na obrońcę walczącego z napastnikiem, o to kto pierwszy dojdzie do piłki. Pojawiły się również powtórki ładniejszych akcji, które nie zakończyły się golem. A wszystkie są zrobione doskonale. Najazdy kamer potrafiących zwalniać i przyspieszać tempo wyglądają lepiej niż te w telewizji! I tak za każdym razem, gdy pojawi się ku temu okazja: gole, faule, spalone, strzały minimalnie mijające bramkę. Chciałoby się rzec, że z pewnością lepiej już nie da się tego zrobić. Ale wolimy nie ryzykować bo w EA pracują najlepsi z najlepszych, czego po raz kolejny możemy doświadczyć. W podsumowaniu, stwierdzamy z czystym sumieniem, że to obecnie najlepsza piłka nożna na PC. I z niecierpliwością czekamy, aż po raz kolejny będziemy zmuszeni odwołać te słowa.

Na naszym CD znajdziecie demko tego wspaniałego programu, więc będziecie mogli sami przekonać się o prawdziwości naszych słów.





EKRAN GRY

1. To okrągłe (w pewnych kręgach nazywane piłką)
2. Biały prostokąt przeciwnika (ponoć bramka)
3. Nasz zawodnik w ataku
4. Leżący na ziemi przeciwnik

WERDYKT 9

Nie zastanawiajcie się nad jej kupnem. Po prostu to zróbcie.

PLUSY

Wyjątkowa realność, wspaniała grafika, możliwość gry Polską, 4 poziomy trudności.

MINUSY

Trudno powiedzieć.

GLOBAL OPERATIONS™

Już od dziecka marzył o służbie wojskowej. Obejrzał masę filmów i przeczytał wspomnienia z popisowych akcji. Interesowały go wschodnie sztuki walki i wszystko, co dotyczyło przetrwania w ciężkich warunkach. Fascynowała broń i perfekcyjne wyszkolenie członków grup szturmowych. Od małego chodził z ojcem na strzelnicę, dużo biegał, jeździł konno, a we wtorki i czwartki bywał na pływalni. Z nauką nie zawsze był na bakier, stopnie miał raczej średnie, ale za to z chemii był prawdziwym geniuszem. Po pierwszym jednak „wypadku” z fosforem zakazano mu wstępu do laboratorium.

Dopiero armia potrafiła w pełni docenić jego zdolności. Bardzo szybko ukończył podchorążówkę i z wzorowymi wynikami poszedł wprost na kurs do specsłużb. Tu z miejsca poczuł się jak u siebie. Po kilkumiesięcznym przeszkoleniu u „bombowych chłopaków” wysłano go...

...właśnie w tym miejscu zaczyna się jedna z najwspanialszych strzelanek w jakie kiedykolwiek przyszło nam zagrać. Powyższa historia jest jedną z wielu krótkich biografii stworzonych przez nas na własny użytek, by łatwiej wczuć się w postać, którą sterowaliśmy podczas gry.

Tu za przykład wzięliśmy specjalistę od materiałów wybuchowych, ale w grze możemy wybierać spośród siedmiu różnych specjalizacji. Chociaż nasi żołnierze (albo też policjanci) mogą posługiwać się wszystkimi rodzajami broni, to zakup sprzętu spoza naszej specjalizacji jest niemożliwy. Utrudniona też jest obsługa broni zdobycznej, która w rękach laika strzela zdecydowanie gorzej.

W pierwszej chwili zgodnym chórem okrzyknęliśmy testowaną grę następczynią „SWATa” czy też „Rainbow Six”. Nie ma nic bardziej błędnego. Wymienione produkcje były właściwie symulatorami akcji antyterrorystycznych, tu mamy do czynienia z, co prawda bardzo realistyczną, ale jednak strzelanką.

Miłośnicy wszelkiej maści nawalanek z utęsknieniem oczekiwali dnia, w którym ktoś poważy się na atak - dobrze umotywowany walorami produktu - na często szturmowaną, ale do tej pory niezdobytą, pozycję „Counter-Strike,a”. Znakomitą naszym zdaniem odpowiedzią na te oczekiwania jest właśnie „Global Operations”. Bardzo zgrabnie, wielce wciągającą,







- **Premiera:** Maj
- **Cena:** 129.90
- **Wymagania:** PIII 500 Mhz, 128 MB RAM, Win 98, ME, 2000, XP

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Crave Entertainment
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.globalopsgame.com

dynamiczną akcję połączono w niej z wiernie oddanymi warunkami akcji służb specjalnych.

Trzynaście zaimplementowanych w grze misji rozgrywanych jest w wielu miejscach na całym świecie. Rozbrajanie i podkładanie ładunków wybuchowych, przeróżne misje ratunkowe, konwoje i zabezpieczanie obiektów, to chleb powszedni naszych bohaterów. Każdy z nich wyposażany jest w sprzęt jaki mu zakupimy, a wszystko co ma i z czego strzela widziane jest przez innych uczestników rozgrywki.

Najważniejszym elementem i jednocześnie nowością w stosunku do przesławnego pierwowzoru jest rozbudowana współpraca wewnątrz grupy. Kilka różnych sposobów komunikacji głosowej znakomicie ułatwia grę w sieci. To właśnie Internetowi dedykowana jest „Special Operations". Tam gra rozwija swe skrzydła, podczas gdy na pojedynczym komputerze zobaczymy jedynie namiastkę jej prawdziwych możliwości. Użytkownicy Windows'95 będą bardzo zawiedzeni - nie będą mogli zagrać. Twórcy „Global Operations" najwyraźniej o Was zapomnieli niedwuznacznie sugerując wymianę systemu (to na pewno tajni agenci marketingowi światowego imperium Billa Gatesa :).







WERDYKT 8,5

Warta polecenia nie tylko miłośnikom strzelanek - ta gra zachwyci wszystkich!

PLUSY

Wspaniały multiplayer, bardzo wysoka grywalność.

MINUSY

Po macoszemu potraktowana rozgrywka solo.

ROZWIĄZANIE KONKURSU GORASUL z GK 1/02

1. Marcin Powałka - Kraków
2. Tadeusz Kamiński - Katowice
3. Darek Bielski - Łódź
4. Mariusz Małek - Warszawa
5. Konrad Grochowski - Warszawa
6. Janusz Szwejk - Gdańsk
7. Agnieszka Chmielewska - Zielona Góra
8. Paulina Hiwińska - Zagórze
9. Patryk Puszkowski - Kielce
10. Wanda Raczek - Warszawa
11. Tadeusz Andracki - Tarnów
12. Renata Wołek - Elbląg
13. Iwona Gnorek - Olsztyn
14. Arkadiusz Zgiłka - Nowy Sącz
15. Mariusz Nowak - Gdynia
16. Teofil Mikliński - Lublin
17. Bogdan Karpiński - Warszawa
18. Tomasz Wisłowski - Krynica Górska
19. Manuela Szawiejko - Kołobrzeg
20. Ziemowid Janiszewski - Nowy Sącz
21. Zenon Straszny - Wałbrzych
22. Paweł Kazimierski - Olsztyn
23. Władysław Kurek - Terespol
24. Adam Orzeł - Poznań
25. Arkadiusz Zawadzki - Gdańsk
26. Renata Gawłowicz - Deblin
27. Małgorzata Wichrowska - Katowice
28. Paulina Dudek - Łódź
29. Marcin Kowalewski - Krynica Morska
30. Marek Buraczewski - Skierniewice
31. Konrad Hatniszewski - Warszawa
32. Teresa Niewierkowiec - Zielona Góra
33. Andrzej Grabowski - Pułtusk
34. Witold Kropatwa - Lublin
35. Aleksander Sędziewski - Warka
36. Anna Malinowska - Skierniewice
37. Aneta Wiechowska - Toruń
38. Mateusz Jaśkowiak - Warszawa
39. Rafał Markuszewski - Warszawa
40. Tadeusz Bączek - Lublin
41. Mirosław Gryzoń - Dęblin
42. Andrzej Potopowicz - Warszawa
43. Marcin Kalinowski - Nowy Targ
44. Renata Rymbała - Gdynia
45. Konrad Groszek - Warszawa
46. Michał Bąkuła - Terespol
47. Janusz Doroszewski - Toruń
48. Paulina Zaiwerucha - Olsztyn
49. Marek Kardynał - Poznań
50. Marcin Stuczkowski - Tarnów

STA

Pod tym zdecydowanie anglojęzycznie brzmiącym tytułem kryje się produkt całkowicie polski. Firma Lemon Interactive, developer i producent w jednym, postanowiła tym razem uraczyć nas w pełni nowoczesną strategią czasu rzeczywistego; kosmiczną epopeją na miarę „Homeworlda". W założeniach „Starmageddon" miał łączyć zarówno epickie jak i graficzne zalety „Homeworlda" z intuicyjnym interfejsem użytkownika stawiającym sobie za wzór „Command & Conquer" - jednego z najpopularniejszych RTS-ów.

Jednak teoria, jak powszechnie wiadomo, często rozmija się z praktyką. W przypadku tej gry niefortunnie przyjęto, że trójprzyciskowa mysz z wbudowanym kółkiem przewijania, to obowiązkowe wyposażenie każdego gracza. A przecież wiadomo, że nie każdy takową posiada, a standardem jest przecież stary dobry dwuprzyciskowy gryzoń, koniecznie z regulaminowym ogonem;). Autorzy nie zaproponowali nam tu żadnej rozsądnej alternatywy.

Kolejnym mankamentem jest fakt, iż twórcy gry nie wzięli pod uwagę, że sterowanie rozgrywką trójwymiarową, to zupełnie coś innego niż dowodzenie siłami w dwuwymiarowych RTS-ach. Zatem trzeba użytkownikom co nieco wyjaśnić. Tymczasem wbudowana pomoc jest rzeczowa, ale niestety kolejne lekcje raz pojawiają się, innym razem nie. Napisy znikają zbyt szybko, a brak manualnego sterowania tutorialem zmusza do ponownego uruchamiania całości, co jest mocno frustrujące.

Po tym niezbyt fortunnym wstępie, można odnieść wrażenie, że dalej też będzie podobnie, tymczasem gra wręcz eksploduje grafiką na bardzo wysokim poziomie. Prześlicznie renderowane gwiezdne lokacje, wspaniałe majestatyczne krążowniki i maleńkie, zwinne myśliwce, jak w ukropie uwijające się pośród błyskających śmiercionośnymi fajerwerkami efektach kosmicznej kanonady, mogą zachwycić każdego. Szkoda tylko, że wszystko wczytuje się tak wolno. Nie pomagają żadne zmiany konfiguracji. Może problem tkwi w Open GL, pod którego gra ta była dedykowana? Dopalacz na naszym komputerze testowym najlepiej chodzi pod Direct 3D, więc może coś się gryzie, ale dobry produkt powinien sprawnie obsługiwać wszystkie co ważniejsze standardy obecne na rynku.

Mocną stroną tej gry jest ciekawa, ilustrowana zgrabnymi filmikami fabuła. Nie jest to może dzieło na miarę F.K. Dicka, ale wciąga. Mutanty przemierzające międzygwiezdne przestworza, odbierające nasze rozkazy mocą swoich umysłów, sterują przeogromnymi statkami. Umożliwia to graczom identyfikację z maszynami i tłumaczy bezpośrednie przełożenie zdobywanego przez jednostki doświadczenia na ich zdolności użytkowe.

Dźwięk nie razi prymitywizmem, ale i nie zaskakuje zbytnim wyrafinowaniem. Po prostu jest i raczej nie przeszkadza. Raczej, bo przyznać należy, że momentami słychać zbyt wiele na raz. Tocząca się bitwa potrafi wprawić nasze bębenki w stan bliski agonii.

Zabierając się za tę produkcję, podjęto próbę stworzenia lepszego „Homeworlda". Nie udało się, ale i tak stworzono produkt wysokich lotów. Do pełni szczęścia zabrakło przysłowiowej kropki nad „i". Po raz kolejny okazało się, że Polak potrafi.

Na odnotowanie zasługuje fakt, że gra „Starmageddon" będzie sprzedawana również poza granicami naszego kraju. Trzymamy kciuki i życzymy powodzenia.

Jednocześnie załoga „Gier Komputerowych" dziękuje firmie Lemon Interactive za trud i wysiłek zorganizowania oficjalnej, okazałej premiery gry oraz za miłe przyjęcie przedstawicieli naszej redakcji na tej imprezie.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 49.90
- **Wymagania:** PIII 500 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Lemon Interactive
- **Producent:** Lemon Interactive
- **Dystrybucja:** Lemon Interactive
- **Strona WWW:** http://starmageddon.gry-online.pl







RMAGEDDON

EKRAN GRY

1. Radar trójwymiarowy
2. Panel produkcji i wynalazków
3. Radar dwuwymiarowy
4. Komendy podstawowe
5. Lista jednostek aktywnych
6. Ekran główny
7. Panel komunikatów

STEROWANIE

Strzałki - kamera lewo, prawo, przód, tył
A - uaktywnia wszystkie nasze jednostki
F - ustawia kamerę na wybranym obiekcie
Ctrl + mysz - pozwala przejść kursorem do paneli opcji

JAK GRAĆ

Pamiętaj, że najważniejsze w tej grze są zasoby. Zbieraj je intensywnie i bacz, by zawsze pozostawało Ci coś w zapasie. Sabotuj „Cyklopy" przeciwnika i dobrze chroń własne. Pierwszy scenariusz to betka. Kilka „Cyklopów" w mig uwinie się z kłopotliwymi asteroidami. Drugi, ostatni w demie scenariusz stanowi już pewne wyzwanie. Z początku zbierz jak najwięcej materii - 10 żniwiarek powinno wystarczyć. Następnie wybuduj „Daedalusa", a on z kolei umożliwi Ci stworzenie „High Tech Mounting Bay". W jej przepastnych wnętrzach wyprodukuj jak najwięcej doskonałych w obronie „Cerberusów" oraz dobrych w ataku „Tantalusów". Nacieraj tylko całymi eskadrami. Broń się zaciekle. Powodzenia!!!



WERDYKT 7

Dobra zabawa, nie obejdzie się jednak bez odrobiny wyrozumiałości

PLUSY

Ładna grafika, Lamia (z „Seksmisji"?!), wciągająca fabuła

MINUSY

Wymagający interfejs użytkownika, żyjący własnym życiem tutorial.

Aqua nox

Żeby ta recenzja była pełna trzeba cofnąć się w czasie do gry „Privateer". Pamiętacie? Był to symulator statku kosmicznego, a gracz wcielał się w rolę międzygwiezdnego przewoźnika i awanturnika. Przed laty ten nowatorski tytuł, odniósł wielki sukces, a oprócz drugiej części doczekał się również swojego odpowiednika w środowisku wodnym, wydanego w 1997 roku „Archimedean Dynasty". Prezentowany właśnie „Aquanox" to sequel tego morskiego „Privateera".

Pomysł z przeniesieniem gry w głębiny oceanów był naprawdę dobry. W pierwszej części w skutek strasznych kataklizmów oceany zalały wszystkie lądy. Człowiek został zmuszony do zejścia w morskie głębiny. W tych nowych warunkach ludzkość ludzkość z trudem odbudowywała swoją cywilizację. Wkrótce okazało się, że w morskich głębinach nie jesteśmy sami! Oprócz nas, nie licząc potworów, była także inna, tajemnicza cywilizacja obcych. A ci jak się pewnie domyślacie, nie byli do nas zbyt przyjaźnie nastawieni. W „Aquanoxie" wielkie zagrożenie powraca, a nam raz jeszcze przyjdzie pokierować losami znanego z pierwszej części Emeralda Flinta. Z tą jednak różnicą, że tym razem, nie dostajemy już produktu na miarę „Privateera". Ta gra przypomina bardziej takie produkty, jak „Taychon", czy „Crime Cities". Pieniądze uzyskujemy tylko i wyłącznie za wykonanie misji. Dzięki nim możemy ulepszać nasze pojazdy dokupując dodatkowe tarcze, lepszą broń, czy turbo dopalacze. Rodzaje zadań jakie wymyślili twórcy gry są raczej standardowe. Oprócz mnóstwa potyczek z wrogiem możemy liczyć na takie atrakcje, jak ochranianie transportowców, rajdy na placówki wroga i misje zwiadowcze.

W grze występuje ok. 70 NPC'ów, które są odpowiedzialne za rozwój, niestety niezbyt wciągającej fabuły. Ten element został tu trochę niedopracowany, gdyż najwyraźniej dla twórców gry najważniejsza była walka. Typowa arcadeowa rozwalanka, dla ludzi o dobrym refleksie. I to właśnie ona jest największą bolączką tego produktu. Po pewnym czasie człowiek zna już wszystkie schematy postępowania przeciwników, przez co rozgrywka staje się strasznie monotonna i nudna. Choć trzeba przyznać, że pokazane jest to wspaniale. Bowiem „Aquanox" to jedna z pierwszych gier pisanych pod GeForce 3. Fotorealistyczne środowisko morskich głębin, które żyje własnym życiem, szczegółowe odwzorowanie powierzchni (ponoć stworzono aż 8000 kilometrów kwadratowych), widowiskowa gra świateł i cieni robią rzeczywiście piorunujące wrażenie. Jednak wątpliwe, by dużo ludzi mogło się tym nacieszyć. Gra przy największej rozdzielczości, z włączonymi wszystkim bajerami graficznymi potrafi skakać na P IV 1.4 GHz i 256 MB RAMu. Ale cóż takie teraz czasy i jak ktoś chce sobie pograć to musi mieć na czym.

Ostatecznie szkoda, że autorzy gry zmienili założenia z pierwszej części. Przez to zamiast czegoś naprawdę dobrego otrzymaliśmy wprawdzie bajecznie wyglądającą, ale prostą arcadówkę, której brakuje „duszy". Popatrzeć jest naprawdę miło, ale wciągnąć się w to już znacznie trudniej. Choć niewygórowana cena i polskie napisy z pewnością zachęcają do kupna tego produktu.





- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.90
- **Wymagania:** PIII 500 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Fishtank interactive
- **Producent:** Massive Entertainment
- **Dystrybucja:** Lemon Interactive
- **Strona WWW:** www.massive.de

WERDYKT 7

Świetna grafika to za mało by powiedzieć, że gra jest dobra.

PLUSY

Grafika, dużo akcji, cena.

MINUSY

Nie wciąga, strasznie schematyczna.

SpaceHaste 2

Witajcie w świecie szalonych wyścigów „Space Haste 2". Na początku spieszymy z wyjaśnieniami, że cyferka „2" w tytule może być nieco myląca, bo tak naprawdę nie mamy do czynienia z kontynuacją gry lecz z dyskiem bonusowym. Równie dobrze gra mogłaby nosić tytuł „Space Haste 8", gdyż mamy tu osiem nowych tras, osiem nowych poduszkowców i osiem całkowicie nowych utworów muzycznych. Wystarczy już krytyki tytułu, a o czym jest sama gra? Siadamy w niej za sterami futurystycznego poduszkowca i ruszamy do morderczego wyścigu. Trasę przejazdu możemy obserwować z wnętrza pojazdu lub z kamery umieszczonej za poduszkowcem. Jak na obecne czasy grafika nie powala na kolana jakością wykonania, ale ma to także pozytywne aspekty, gdyż gra ta ma niewielkie wymagania sprzętowe. Bardzo interesującym elementem jest umiejętność analizy naszych aktualnych zdolności kierowania poduszkowcem. Program cały czas analizuje Twoje umiejętności, czasy okrążeń i powoli przyspiesza pojazd w miarę zdobywania przez Ciebie doświadczenia. Właściwie nie ma ograniczenia prędkości z jaką można jechać, wszystko zależy od Twojego refleksu i zdeterminowania. Zaczynasz od prędkości rzędu 300 km/h, a kończysz grę osiągając ponad 1000 km/h. W trakcie wyścigu modyfikujesz także swój pojazd, który posiada osiem (jak widzimy znacząca dla tego programu liczba) poziomów modyfikacji. Zmiany te dokonywane są automatycznie i dopasowują się do Twojego stylu jazdy. Tak więc dla każdego gracza pojazd będzie modyfikowany indywidualnie (dla jednych będzie stawał się bardziej wytrzymały, dla innych szybszy). W trakcie wyścigu można zbierać również, rozrzucone na trasie przejazdu różnego rodzaju bonusy usprawniające czasowo nasz pojazd. Jak przystało na standardową grę wyścigową znajdują się tu ukryte trasy i pojazdy, które uruchamiane są dopiero w trakcie wygrywania kolejnych wyścigów. Gra nie posiada tak popularnej obecnie opcji multiplayer. Wprowadzono jedynie szczątkową jej wersję, a mianowicie tzw. wyścig z cieniem. W tej opcji ścigasz się po prostu z samym sobą, bowiem program automatycznie zapisuje najlepsze wyniki.

Jeżeli zaś chodzi o muzykę, to oddaje ona doskonale klimat futurystycznych wyścigów. Wszystkie osiem utworów zostało specjalnie nagranych przez znanych wykonawców techno traance, takich jak: Hallucinogen, Deedrah, Slinky Wizard, Psychaos, Bus czy Supercozi.

Gra ta ze względu na swoją niską cenę na pewno będzie stanowiła atrakcyjną pozycję dla wszystkich miłośników wyścigów, ale niestety cieszyć się nią będą raczej krótko, gdyż nie jest zbyt skomplikowana, więc szybko się nudzi.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 29.95
- **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Dreams Interactive
- **Producent:** Asylum Games
- **Dystrybucja:** Topware
- **Strona WWW:** www.spacehaste.topware.pl



WERDYKT 6,5

Dla tych którzy lubią nieskomplikowana zabawę za niewielkie pieniądze.

PLUSY

Małe wymagania sprzętowe, niska cena.

MINUSY

Tylko osiem tras i pojazdów.

NASCAR Racing 2002 Season

Nie jeden z nas zapewne marzył, żeby kiedykolwiek zasiąść za kierownicą sportowego samochodu i wziąć udział w wyścigu samochodowym z prawdziwego zdarzenia. Dla większości te marzenia nigdy nie staną się rzeczywistością. Czy aby na pewno?...



Dziś, dzięki komputerom możemy przynajmniej w pewnym stopniu spełnić nasze marzenia. W stosunku do poprzednich tytułów z tej serii „Nascar Racing 2002 Season" jest zupełnie świeżą, zaktualizowaną niemal pod każdym względem edycją tej gry.

Po rozpoczęciu rozgrywki gracz będzie rywalizował z prawdziwymi kierowcami, biorącymi udział w wyścigach NASCAR, ścigając się na torach odwzorowanych zgodnie z rzeczywistymi.

Wykorzystano nowy „engine" graficzny, przez co gra wygląda naprawdę nieźle, jednak nie jest to jeszcze szczyt marzeń. Ale nie ma tego złego, bo gra nie jest zbyt wymagająca i na średniej klasy sprzęcie chodzi idealnie nawet w najwyższej rozdzielczości (1152x864x32) przy maksymalnym ustawieniu wszystkich detali. Autorzy położyli duży nacisk na realizm zachowania się samochodów i ich właściwości jezdnych. Pod tym względem jest naprawdę OK, szkoda tylko, że karoseria prowadzonego przez nas auta nie ulega żadnym zniszczeniom nawet podczas groźnie wyglądających kolizji.



EKRAN GRY

1 - Prędkościomierz
2 - Aktualny bieg
3 - Obrotomierz

STEROWANIE

Gaz - KP 4
Hamulec - KP 2
W lewo - KP 4
W prawo - KP 6

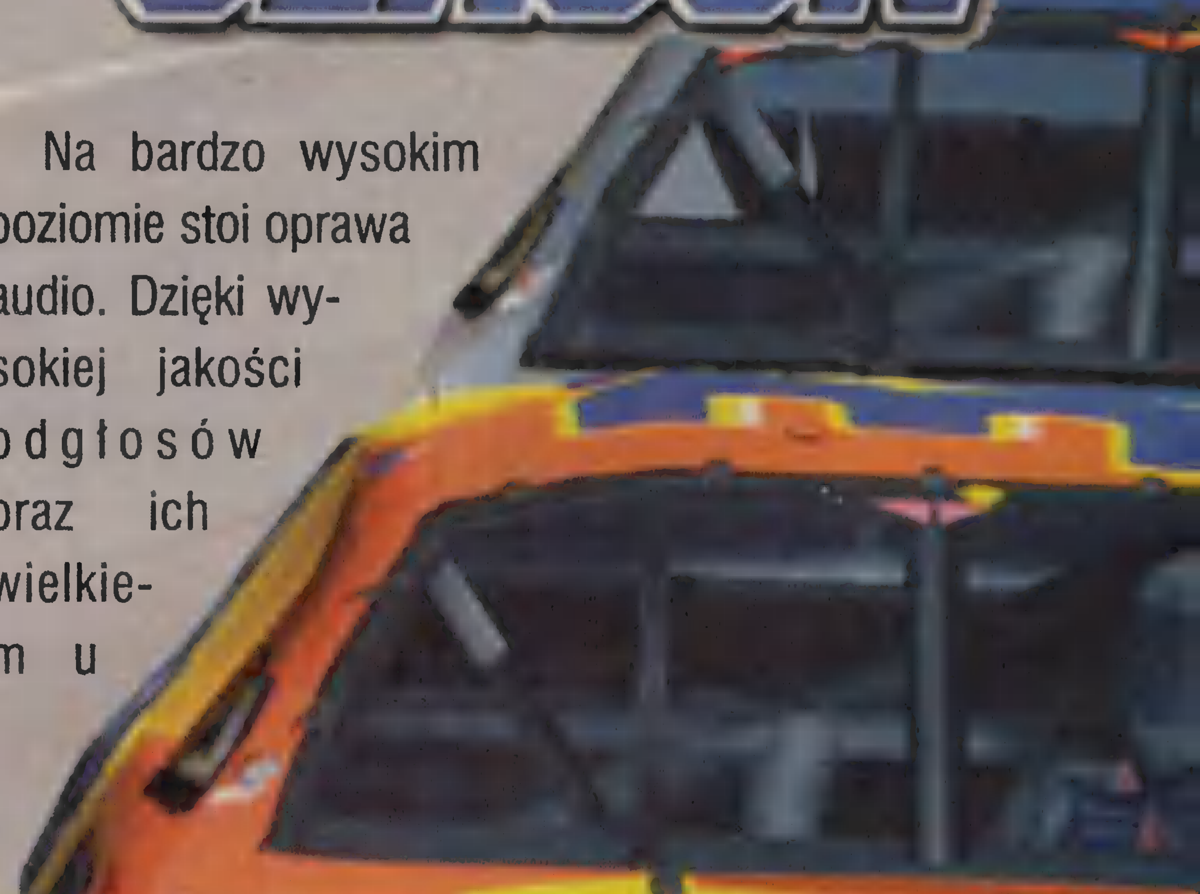
Widoki:
W lewo - Z
W prawo - X

Skrzynia biegów:
Wyższy bieg - KP +
Redukcja biegu - KP -
Wsteczny - KP 0
Luz - KP 5
1-wszy bieg - KP 7
2-gi bieg - KP 1
3-ci bieg - KP 9
4-ty bieg - KP 3

*KP = Klawiatura numeryczna



Na bardzo wysokim poziomie stoi oprawa audio. Dzięki wysokiej jakości odgłosów oraz ich wielkiemu u



- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00
- **Wymagania:** PII 333 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Sierra
- **Producent:** Papyrus Design Group
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.sierra.com

realizmowi efekty dźwiękowe gry stanowią jej duży atut. Z zalet pozostał jeszcze tryb multiplayer. Umożliwia on na prowadzenie gry nawet przez czterdzieści trzy osoby równocześnie, co jak wiadomo jeszcze bardziej uatrakcyjnia zabawę.

Generalizując, „Nascar Racing 2002 Season" jest bardzo ciekawą pozycją na rynku gier o tematyce samochodowej.

Niemniej jednak nie każdemu spodoba się wizja ścigania się w kółko po asfaltowych, owalnych torach przez kilkadziesiąt czy nawet kilkaset okrążeń. Dlatego też polecamy ten produkt przede wszystkim zagorzałym wielbicielom wyścigów NASCAR oraz miłośnikom poprzednich edycji gry.

JAK GRAĆ

Wersja demonstracyjna gry „NASCAR Racing 2002 Season" oferuje trzy z pięciu trybów dostępnych w pełnej wersji gry. Pierwszy z nich - Driving Lessons ma na celu przygotowanie początkujących kierowców do udziału w późniejszych wyścigach. Jest swoistym „tutorialem" pomocnym w szkoleniu techniki jazdy, a ponadto gracz może znaleźć tutaj wiele cennych informacji na temat poszczególnych torów.

Kolejnym trybem jest Testing Session. Dzięki niemu gracz ma okazję bliższego zapoznania się z torem i poznać możliwościami swojego samochodu testując go bez udziału oponentów. Nie obowiązują tu również żadne limity czasowe. Ostatnim trybem dostępnym w wersji demo jest Single Race umożliwiający wzięcie udziału w pojedynczym wyścigu przeciwko komputerowym graczom.

W każdym z tych trybów dostępne są jedynie dwa tory: Atlanta i Richmont.

Tryb Championship oraz Multiplayer pozostają niedostępne, a rozgrywka w nie możliwa będzie dopiero w pełnej wersji gry.

WERDYKT 7

Świetna gra dla miłośników wyścigów Nascar.

PLUSY

Grafika, niezbyt wysokie wymagania sprzętowe.

MINUSY

Dla niektórych może okazać się bardzo monotonna.

KONKURS



GUY PEARCE CARRIE-ANNE MOSS JOE PANTOLIANO

MEMENTO



ZADANIE:

Co oznacza słowo „Momento"?

DO WYGRANIA:

5 filmów „Memento" na płytach DVD.

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! **FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA MONOLITH**

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW DVD z GIER KOMPUTEROWYCH NUMER 1/2002

Konkurs „Mroczna dzielnica"

Filmy „Mroczna dzielnica" na DVD wylosowali:

- Anna Pasek, Bytom
- Piotr Barski, Warszawa
- Krzysztof Janas, Gdynia
- Michał Wierchoł, Kraków
- Tomasz Ziarek, Warszawa

Konkurs „Clint Eastwood Collection"

Pakiet sześciu filmów na płytach DVD z Clintem Eastwoodem wylosował:

- Marian Składa, Wrocław

Konkurs „Hannibal"

Filmy „Hannibal" na DVD wylosowali:

- Arkadiusz Mazar, Poznań
- Julia Strycz, Katowice
- Marek Strom, Gdańsk
- Michał Skoczyń, Warszawa

Beam Breakers

• **Premiera:** Maj • **Cena:** 49.90 • **Wymagania:** PII 400 Mhz, 64 MB RAM

• **Wydawca:** Fishtank
• **Producent:** Similis
• **Dystrybucja:** Lemon Interactive
• **Strona WWW:** www.lemoninteractive.com.pl

Akcja gry „Beam Breaker" przenosi nas w przyszłość. W miejsce gdzie strzeliste, sięgające chmur budynki oraz wielopoziomowe arterie komunikacyjne pełniące rolę dróg dla powietrznych pojazdów będących odpowiednikami archaicznych już samochodów, stanowią idealną scenerię dla kultywowania 'odwiecznej' tradycji wyścigów ulicznych.

Gracz wciela się tu w przedstawiciela jednego z gangów biorących udział w nielegalnych wyścigach pojazdów prowadzonych na zatłoczonych „ulicach" Neo York'u, czyli megametropolii która wyewoluowała z dawnego miasta Nowy Jork.

Do dyspozycji mamy około 30 różnych typów pojazdów, z których każdy cechuje się odmiennymi właściwościami; zaletami oraz wadami.

W grze dostępne są trzy główne tryby gry dla jednego gracza, w skład których wchodzą:

- Sześć pojedynczych misji
- Mistrzostwa, w których gracz może wziąć udział w rajdach pod banderą jednego z pięciu różnych gangów
- Tryb „Survival", będący istnym sprawdzianem umiejętności w kwestii zwodzenia i ucieczek przed zmasowanym pościgiem policji.

Ponadto, dzięki trybowi multiplayer istnieje możliwość prowadzenia rozgrywki ze znajomymi zarówno za pośrednictwem sieci lokalnej, jak i Internetu.

Dzięki ładnej grafice i dość wysokiej grywalności, którą zapewnia dynamiczna akcja, oraz specyficzny klimat wyścigów ulicznych prowadzonych na drogach przypominających znane nam z filmu „Piąty Element", produkt ten jest godny polecenia. Z drugiej zaś strony, dla osób które tylko okazjonalnie przejawiają zainteresowanie grami opartymi na wszelkiej maści wyścigach grywalność „Beam Breakers" może okazać się pojęciem względnym. Niezaprzeczalnym faktem jest jednak to, że gra jest zbyt mało urozmaicona jeżeli chodzi o środowisko w którym prowadzone są wyścigi, a to za sprawą bardzo podobnych scenerii.

„Beam Breakers" jest ponadto niezwykle wymagający jeśli chodzi o sprzęt; na jednym z naszych komputerów wyposażonym w PIII 500 z 190 MB RAM i GeForce 2 MX płynność gry pozostawiała wiele do życzenia.

WERDYKT 7

Przyciągające wyglądem, odpychające wymaganiami wyścigi futurystycznych pojazdów.

PLUSY

Grafika, dynamika rozgrywki.

MINUSY

Wymagania sprzętowe, podobne plansze.

MEGA 3 RACE

MR3

Już po raz trzeci, zwariowany facet w pomarańczowej marynarce wita nas w świecie okrutnych wyścigów. Znowu staniemy więc do walki na śmierć i życie zasiadając za sterami przedziwnych futurystycznych pojazdów. Podczas tej szalonej jazdy łamiemy wszelkie prawa fizyki, a po pewnym czasie zapominamy, czy jedziemy po ścianie czy suficie, gdyż nieustannie zmieniamy swoje położenie na trasie.

Musisz jednak drogi Graczu przez cały czas pamiętać o tym, że Twój pojazd może poruszać się w trzech tzw. trybach. Pierwszy to tryb szybkościowy, zamieniasz wtedy pojazd w pędzący bolid, gdy cała jego energia jest przekazywana do silników. Niestety w tym trybie nasz pojazd jest bardzo podatny na trafienia. Po przełączeniu na tryb ataku jedziemy wolniej, ale możemy atakować inne pojazdy. W trybie obronnym natomiast, cała energia przeznaczona jest na podtrzymywanie tarcz. Ta opcja przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy trafimy na większe skupisko pojazdów (zazwyczaj nie ma sensu z nimi walczyć, a próba szybkiej ucieczki kończy się zazwyczaj naszym trafieniem). Teren wyścigów to nadal głównie kilometry rur, tuneli oświetlonych jedynie światłem setek reflektorów. Możemy jednak trafić również na zadziwiające krajobrazy np. przypominające wnętrze ludzkiego organizmu. Podobnie jak w poprzednich częściach przechodzenie do kolejnych etapów następuje dopiero po pomyślnym ukończeniu serii wyścigów. Tak, więc by w ogóle rozpocząć grę na interesujących nas torach, musimy najpierw ukończyć trzy wyścigi treningowe, itd. Cały czas naszym poczynaniom towarzyszy głos wszechobecnego komentatora wyścigów. Drażni się on z nami, gdy przegrywamy, głośno zachęca do aplauzu widownię, gdy prowadzimy, wreszcie namawia nieustannie wszystkich zawodników do brutalnej jazdy. W trakcie wyścigów zdobywasz rozrzucone na całej trasie różnego rodzaju bonusy. Mogą to być: przyśpieszenie, nowe rodzaje broni, tarcze energetyczne itp. Wyścig możemy ukończyć nie tylko pokonując trasy w jak najkrótszym czasie, ale także przez eliminację wszystkich przeciwników.

Pole gry obserwujemy z tyłu pojazdu. Grafika podobnie jak w poprzednich częściach, jest niezła, a trasy wyścigów zaprojektowane są z polotem. Trochę gorzej na tym tle wypada wygląd samych pojazdów.

Gra wciąga, po pewnym czasie trochę zaczyna przeszkadzać zwariowany komentator, ale istnieje przecież opcja pozwalająca go wyłączyć. Niewątpliwie jest to produkt, który usatysfakcjonuje wszystkich miłośnicy szalonych wyścigów.

• **Premiera:** Już jest • **Cena:** 79.00 • **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM

• **Wydawca:** Cryo
• **Producent:** Cryo
• **Dystrybucja:** IM Group
• **Strona WWW:** www.megarace3.cryogame.com

WERDYKT 7

Wciągająca gra na kilka godzin.

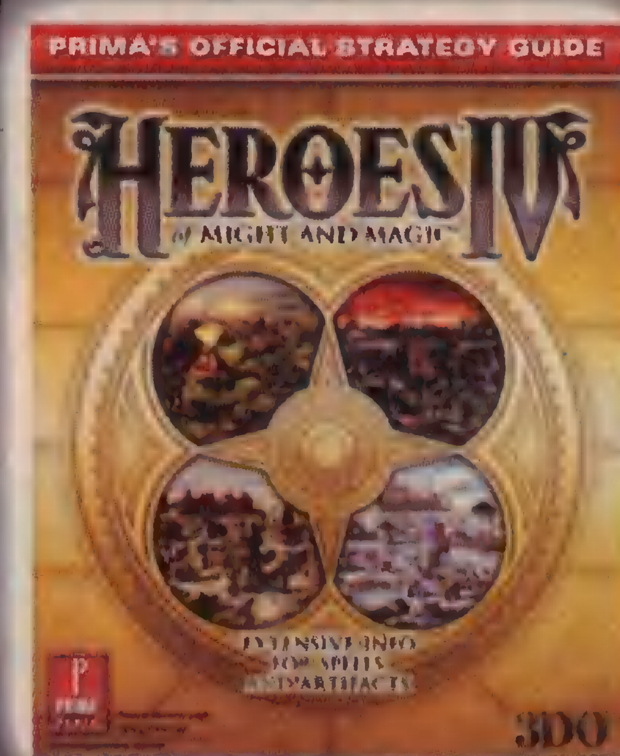
PLUSY

Wciągające wyścigi, szaleńcze trasy.

MINUSY

Kiepskie modele pojazdów, nużący komentator.

Poniżej przedstawiamy porady do gry „Heroes of Might and Magic IV", mamy jednak świadomość, że gra jest na tyle skomplikowana i rozbudowana, że aby zamieścić wszystkie ważne informację ułatwiające grę należałoby poświęcić temu... całą książkę. Tym bardziej miło nam zakomunikować, że już wkrótce ukaże się kolejny podręcznik z serii „Biblioteka Gier Komputerowych - Oficjalny Poradnik Heroes of Might and Magic IV", zawierający unikalne, nigdzie niepublikowane, informacje, zestawienia, tabele, rozwiązania wszystkich misji. Podręcznik powstał dzięki ścisłej współpracy z autorami gry!



Kraina Axeoth jest domem wyznawców sześciu różnych filozofii życia i śmierci. Centrami każdej z tych filozofii są miasta, których układ odzwierciedla wyznawane przez ich mieszkańców zasady.

Akademia Ładu

Zamieszkujący Akademię zwolennicy Ładu są poszukiwaczami wiedzy, struktury i zasad sprawowania władzy. Akademia Ładu postrzega życie i śmierć jako elementy naturalnego porządku świata i dlatego sprzymierzona jest zarówno z frakcją Życia jak i Śmierci. Przeciwstawną wobec Ładu siłą jest Chaos, a także siły Natury, które zdaniem zwolenników Ładu są zbyt nieprzewidywalne.

Najważniejszymi bohaterami Akademii Ładu są Lord i Mag. Filozofię niczym nieskażonej egzystencji odzwierciedla armia Ładu, która opiera się przede wszystkim na mechanicznych tworach, których nie dotyczą problemy istot żywych i które sumiennie wykonują wszystkie polecenia.

Azyl Chaosu

Mieszkańcy Azylu Chaosu wierzą w potęgę i władzę, zdobywane bez względu na koszty. Kaprysy silnych są ważniejsze od potrzeb słabych, a niezadowolenie z nie dość szybkiego spełniania tych kaprysów, wyrażane jest gradem kul ognia. Azyl Chaosu poszukuje bratnich dusz w nieokiełznanych siłach natury oraz w śmierci, której nieodzownym atrybutem jest zniszczenie. Dlatego też jego sprzymierzeńcami są Natura i Śmierć. Przeciwnikiem Chaosu jest Ład. Także zwolennicy Życia toczą bój z destrukcyjnym wpływem Chaosu.

Najważniejszymi bohaterami Azylu Chaosu są Złodziej i Czarownik. Armia Chaosu to niezwykły zbiór stworów o doskonale uzupełniających się zdolnościach.

Przystań Życia

Zamieszkała przez przedstawicieli rasy ludzkiej Przystań Życia ceni sobie przede wszystkim sprawiedliwość i uczciwość, kultywując te cechy wśród swoich zwolenników. Przystań Życia koncentruje się na równości, zdrowiu i sprawiedliwości. Dążenie do zapewniania wszystkim swoim wyznawcom szczęścia wiąże Życie z Ładem, który stara się polepszyć życie poprzez ustanawianie mądrych praw oraz z Naturą, która dąży do zapewnienia dostatniego życia. Przeciwnikiem Życia jest Śmierć. Chaos, który dąży do zdobycia władzy bez względu na koszty, również nie pasuje do niezwykle cenionej przez Życie idei równości i szczęścia dla wszystkich.

Nekropolis Śmierci

Celem mieszkańców Nekropolis Śmierci jest osiągnięcie nieśmiertelności, gdyż wieczna egzystencja umożliwia ciągłe dążenie do władzy i dominacji Ł dwóch najważniejszych rzeczy dla zwolenników. Jedynie nieumarli są prawdziwie nieśmiertelni, gdyż wszystkie żywe istoty kiedyś umierają. Żądza władzy i zniszczenia wiąże Nekropolis Śmierci z Azylem Chaosu. Ład, ceniący sobie najbardziej zasady i prawa, również jest sprzymierzony z Nekropolis Śmierci, gdyż Śmierć ma też swoje zasady. Przeciwnikiem Nekropolis Śmierci jest Przystań Życia, a także Natura, która sprzeciwia się wszelkim przejawom bezmyślnego zniszczenia.

Najważniejszymi bohaterami Nekropolis Śmierci są Rycerz Śmierci i Nekromanta. Armia Śmierci składa się przede wszystkim z nieumarłych stworów. Inne jednostki mają charakter demoniczny i jedynym celem ich istnienia jest zabijanie.

Rezerwat Natury

Rezerwat Natury stoi ponad prawami dobra i zła, przestrzegając jedynie wiecznych praw świata naturalnego. W naturze, a tym samym i w Rezerwacie, można spotkać zarówno piękno jak brzydotę, życie i śmierć, łagodność i okrucieństwo. Rezerwat Natury ma naturalnego sojusznika w Przystani Życia. Obie te filozofie zainteresowane są holubieniem życia. Również Chaos dobrze współpracuje z Naturą, gdyż obie te frakcje pozostawiają sprawy swojemu biegowi. Ład jest zbyt uregulowany, aby współpracować z Naturą, a zwolennicy Śmierci charakteryzują się zbytnią żądzą zabijania i nie chcą pozostawiać wydarzeń ich naturalnemu biegowi.

Najważniejsi bohaterowie Rezerwatu Natury to Łucznik i Druid. Armia Natury jest bardziej zróżnicowana niż w przypadku innych frakcji, składając się zarówno z istot naturalnych jak i stworzonych z sił żywiołów.

Twierdza Mocy

Filozofia Mocy wyróżnia się wśród sześciu frakcji Axeoth tym, że egzystuje samodzielnie w świecie zaludnionym przez straszliwe potwory i zadziwiające machiny. Mieszkańcy Twierdzy Mocy troszczą się tylko o siebie, pozostawiając kłótnie i spory innym frakcjom. Twierdza jest gotowa zażarcie bronić swoich granic, jednak nie angażuje się w politykę i poszukiwanie przyjemności życia. Twierdza Mocy nie ma przyjaciół ani wrogów i nie potrzebuje niczyjej pomocy.



Zwolennicy Mocy nie wierzą w używanie sił magicznych i mają tylko jednego podstawowego bohatera, Barbarzyńcę. Armia Mocy polega przede wszystkim na sile fizycznej, miażdżąc wszystko, co stanie jej na dro-

HEROES IV™ of MIGHT AND MAGIC®

dze. Trudno jest rzucić czar komuś, kto leży przygniecony ogromnym głazem ciśniętym przez Cyklopa.

Eksploracja

Istotnym elementem gry jest eksploracja i odkrywanie tajemnic mapy. Istnieje kilka sposobów, które mogą ułatwić to zadanie. Poniższe porady są szczególnie przydatne na początku rozgrywki, ale mogą też okazać się pomocne później, kiedy zajmiesz nowe miasto w niezbadanej jeszcze części mapy.

Pojedyncze jednostki

Korzystanie z pojedynczych jednostek to łatwy sposób na szybkie zgromadzenie leżących luzem surowców i odsłonięcie dużych połaci terenu. Korzystaj z tej taktyki przez kilka pierwszych tur scenariusza lub kampanii. Umożliwia to również wyszukiwanie kopalni i przydatnych budowli.



Kupując w mieście jednostki, pozostaw jedną, najsłabszą jednostkę. Wyślij bohatera wraz z armią w teren. Następnie wróć do miasta i kup pozostawioną jednostkę. Wyślij ją w przeciwnym kierunku, zbierając wszystkie znalezione surowce. Taka złożona z jednej jednostki armia, kosztująca zaledwie kilka sztuk złota, równie dobrze potrafi odsłaniać teren jak Twój bohater. Co więcej, wszystkie znalezione surowce automatycznie wędrują do miasta, podobnie jak w przypadku znalezienia ich przez bohatera. Co prawda taka pojedyncza jednostka nie jest w stanie zająć żadnej budowli i zaatakowana natychmiast ginie, tym niemniej i tak nie miałaby większego wpływu na siłę Twojej głównej armii, więc jej utrata nie ma żadnego znaczenia. A jeżeli uda jej się przeżyć kilka tur i zbadać kawałek terenu odnajdując przy tym przydatne przedmioty i kopalnie, będzie to dla Ciebie czysty zysk.

Pojedynczy bohaterowie

Innym sposobem na szybsze zbadanie terenu jest wysłanie drugiego bohatera bez towarzyszącej mu armii. Przypomina to nieco wysłanie pojedynczej jednostki, ale ma kilka istotnych zalet i niesie jedno poważne zagrożenie.

Korzyści są oczywiste. Wszystko co nie jest strzeżone, włączając w to kopalnie, może zostać zajęte w Twoim imieniu. Bohater może także zabierać artefakty i natychmiast robić z nich dobry użytek, zamiast zostawiać na później. Bohater może używać znalezionych przedmiotów, podczas gdy samodzielne jednostki mogą je zbierać, ale nie używać. Ponadto, w przypadku zgładzenia samodzielnej jednostki, wszystkie znalezione przez nią przedmioty zostają bezpowrotnie utracone.

Wadą tego rozwiązania jest to, że w bohatera musisz zainwestować więcej złota niż w pojedynczą jednostkę. Najtańszy bohater kosztuje 1500 sztuk złota. Z drugiej jednak strony samodzielny bohater może uciec z pola bitwy, co powoduje jedynie stratę czasu, gdyż w takim przypadku bohater wraca do miasta.

Formowanie armii

Sformowanie silnej armii nie jest trudne, ale przez cały czas musisz podejmować mądre decyzje dotyczące jej składu. W każdym mieście możesz maksymalnie sformować armię z maksymalnie pięciu typów jednostek Ł dwie jednostki pierwszego poziomu i po jednej jednostce drugiego, trzeciego i czwartego poziomu. W każdym mieście masz do dyspozycji jednostkę do walki wręcz oraz jednostkę atakującą z dystansu lub latającą na każdym poziomie.

Jeżeli zdecydujesz się na jednostkę do walki wręcz drugiego poziomu, niechaj jednostką trzeciego poziomu będzie taka, która może atakować z dystansu i na odwrót. Jeżeli, na przykład, w mieście Życia zbudujesz Balistę, wybierz Krzyżowców jako jednostkę trzeciego poziomu. Jeżeli zdecydujesz się na Włóczników, zapewnij też sobie możliwość werbunku Mnichów.

W każdej armii masz do dyspozycji siedem miejsc - dla bohatera i sześciu jednostek. Ponieważ w mieście możesz wyprodukować tylko pięć jednostek, w pełni obsadzona armia zawiera dwie jednostki tego samego typu w dwóch pozycjach. Wykorzystanie wszystkich sześciu pozycji ma swoje zalety. Na przykład dwie lub trzy mniejsze grupy Łuczników są lepsze od jednej dużej grupy z kilku powodów.



Po pierwsze, przy większej liczbie grup masz więcej okazji do atakowania przeciwnika, jest to przydatne jeżeli walczysz z małymi grupkami silnych przeciwników. Duża grupa to też marnowanie jej możliwości przy walce z niewielkimi pojedynczymi grupami wroga przypomina nieco strzelanie do much z armaty. Z kolei dwie mniejsze grupy pozwalają dwukrotnie zaatakować przeciwnika w jednej turze.

Inną zaletą jest to, że przy obronie atakowana jest tylko część armii.

Włączając do armii jednostki, staraj się dopasowywać je według ich przynależności. Jednostki Ładu najlepiej czują się w towarzystwie innych jednostek Ładu, trochę gorzej w towarzystwie jednostek Życia i Śmierci i bardzo źle czują się w towarzystwie jednostek Natury i Chaosu. Z punktu widzenia Morale, najsilniejsza armia to taka, która składa się z jednostek wyznających tę samą filozofię.

Możesz odstąpić od tej zasady, jeżeli będziesz miał okazję włączenia do armii wyjątkowo silnych jednostek. Dodanie Czarnych Smoków do armii Natury lub Śmierci z nawiązką wynagrodzi związany z tym spadek Morale.

Nigdy nie dopuszczaj do sytuacji, aby wrogie wobec siebie jednostki znalazły się w jednej armii. Co prawda Ład jest sprzymierzony zarówno z filozofią Życia jak i Śmierci, ale nigdy nie umieszczaj w jednej armii Ładu jednostek Życia i Śmierci. Jeżeli już musisz łączyć jednostki o różnej filozofii w jednej armii, to niech będą to maksymalnie dwa takie typy jednostek.

Bohaterowie

Twoje miasta stanowią ważne centra Twojego imperium, ale bohaterowie są najważniejszymi postaciami w Twoich armiach. Są oni najbardziej wszechstronnymi jednostkami i mogą w szerokim zakresie posługiwać się magią. Mogą też przypuszczać skuteczne ataki i bronić się przed najpotężniejszymi stworami, zajmować budynki i dowodzić ogromnymi bitwami. Dlatego warto mądrze kierować rozwojem bohaterów, co pozwoli w pełni wykorzystać ich potencjał.

Bohaterowie mogą wybierać pomiędzy dziewięcioma różnymi umiejętnościami: pięcioma magicznymi oraz Taktyki, Walki, Zwiadu i Szlachectwa. Z tych dziewięciu, każdy bohater może zdobyć pięć. Bohater nie musi się specjalizować, ale czasami będziesz zmuszony dokonywać wyborów.

Ucieczka i kapitulacja

Ucieczka to kiepski pomysł. Decyduj się na nią jedynie w wyjątkowych sytuacjach. Ucieczka powoduje zagładę całej Twojej armii z wyjątkiem bohaterów, którzy zostają wysłani do najbliższego miasta. Ucieczka jest możliwa tylko wtedy, kiedy armią dowodzi bohater. Należy z niej korzystać tylko w przypadku walki z przeciwnikiem mającym ogromną przewagę i jeżeli Twój skarbiec świeci pustkami.

Jeżeli już musisz uciec z pola walki, postaraj się zadać przeciwnikowi jak największe straty. Twoja armia i tak ulegnie zagładzie, więc warto postarać się, aby przeciwnik słono zapłacił za swoje zwycięstwo.

Kapitulacja pozwala zachować armię ale jest niezwykle kosztowna. Złoto wędruje automatycznie do skarbca przeciwnika, co może stanowić dla Ciebie poważne osłabienie, a jednocześnie wzmacnia pozycję wroga. Nie możesz poddać się neutralnym armiom, gdyż nie potrzebują one złota.

Podobnie jak w przypadku ucieczki, kapitulacja jest ostatecznością, z której powinieneś korzystać tylko w beznadziejnej sytuacji. Zazwyczaj lepiej jest uciec. Co prawda tracisz swoją armię, ale nie wzmacniasz przy tym przeciwnika.

Z uwagi na szczupłość miejsca, mogliśmy zamieścić tylko garść podstawowych porad. Wszelkie informacje i odpowiedzi na każde pytanie znajdziesz w naszym Oficjalnym Poradniku. Zapraszamy do lektury (więcej szczegółów na stronie 9).







DVD MANIA

aż do 50% taniej

DVDmania ogarnęła wszystkich! To prawdziwy przebój - kolekcja znakomitych filmów wytwórni Warner Bros., Columbia TriStar i Universal Studios. Wszystkie filmy w promocyjnych cenach - nawet do 50% taniej. Co dwa miesiące nowa dawka emocji, czyli kolejne przebojowe filmy do kolekcji. W tej edycji: „Mroczna dzielnica", „Apollo 13", „Twister", „Stopień ryzyka", „Aniołki Charliego", „Billy Elliot", „Przynęta", „Diabolique", „Podaj dalej", i wiele, wiele innych. Promocyjna oferta trwać będzie do wyczerpania zapasów. Taka okazja zdarza się tylko raz!

Szukaj w dobrych sklepach płyt ze znakiem DVDmania!



Więcej informacji: www.whv.pl; www.columbiavideo.pl